

Nº 9
275 ptas.
OK SUPER CONSOLAS
JURASSIC PARK
MORTAL KOMBAT: DESCUBRE LO ULTIMO EN ARTES MARCIALES
PRIMERAS IMAGENES DEL IMPERIO CONTRAATACA EN SUPER NINTENDO
¡¡DINOSAURIOS EN TU CONSOLA!!
LAS MAS EXCITANTES NOVEDADES:
ASTERIX
THE FLINTSTONES
THE JETSONS
CAPTAIN AMERICA
RODLAND
Y LOS MAS IMPRESIONANTES TRUCOS Y MAPAS DE:
MEGA MAN 2
SUPER AXELAY
FATAL FURY
EDITORIAL NUEVA PRENSA
8 414090 202770 00009


¿SABES QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?

TINY TOON Adventures

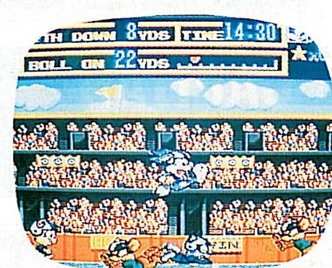
GAME BOY — KONAMI — TINY TOON Adventures — BABS' BIG BREAK

Nintendo Entertainment System — KONAMI — TINY TOON Adventures

NUEVO! — SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM — KONAMI — TINY TOON Adventures — BUSTER BUSTS LOOSE! — PAL VERSION

Atrévete con los Tiny Toons


Pantalla: Versión Super Nintendo


Pantalla: Versión Super Nintendo

Ya puedes disfrutar de otro fantástico videojuego de Konami para las tres consolas de Nintendo: Game Boy, Super Nintendo y NES.
Un magnífico título para jugar con Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton y muchos más. ¡Con gran calidad de gráficos y sonido de primera!
Tiny Toon Adventures.
La nueva dimensión para tu consola de videojuegos.
!Alucinante!

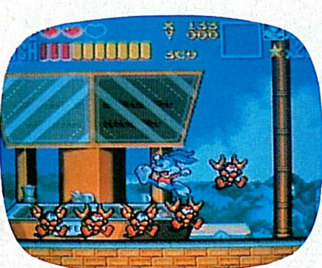
- Originalidad: 8
- Gráficos: 9
- Animación: 9
- Sonido: 8
- Valoración Global: 9















Pantalla: Versión Super Nintendo



KONAMI®

Super Entretenimiento con videojuegos

Para más información, llama al teléfono del Club Nintendo de Erbe: 91 – 5628301

OK SUPER CONSOLAS

SUMARIO



SECCIONES

Inmersos como estamos en el vacacional mes de agosto, sólo de eso, del montón de horas libres de las que como por arte de magia ahora disponemos para disfrutar de nuestra consola creemos que merece la pena hablar. También por eso, lejos de salir a toda prisa en dirección a la playa más cercana, los chicos de Ok Super Consolas nos hemos mantenido firmes al pie del cañon para que tú, nuestra principal preocupación, te mantengas perfectamente informado de las novedades que durante estos veraniegos meses van ser lanzadas al mercado.

No podemos empezar con mejor pie, porque las tres Previews que este mes os ofrecemos son de auténtico lujo: Parque Jurásico, Mortal Kombat y El Imperio Contraataca. A estas les siguen nuestro habitual desfile de novedades por la Pasarela, que este número cuenta con nombres tan importantes como Asterix, The Flintstones o Mutant League Football. Y tras el Mercadillo y los Trucos, nuestra nueva ración de trucos y mapas: Mega Man 2, Fatal Fury y Super Axelay son los protagonistas. En fin, esperemos que incluso con este calor asfixiante disfrutéis a tope de nuestra revista.

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Adjunto a Dirección Editorial: Saul Braceras
Director: José Emilio Barbero
Redacción: Juan Carlos Sanz
Colaboradores: Enrique Rex, Felix J. Físico Vara, Javier Rueda, Javier Sanz
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefe de Publicidad: Esther Lobo
Fotografía: Eduardo Urech
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

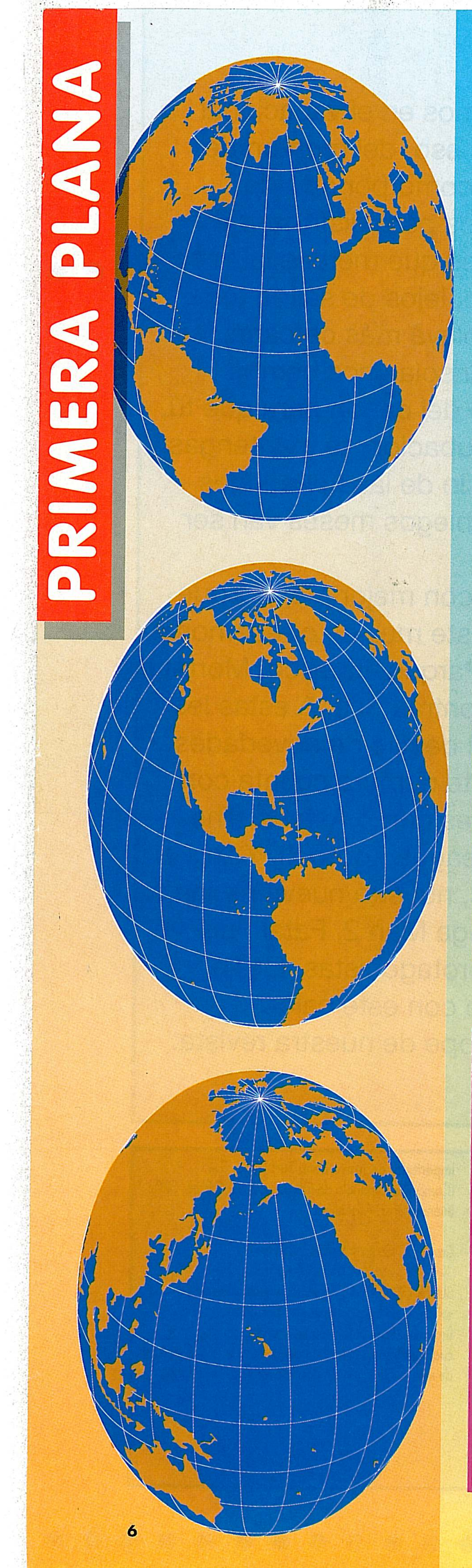
Editorial Nueva Prensa, S.A.

Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1ºB 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

Preimpresión Lumimar. c/Albasanz, 48-50. Madrid.
Imprime Color Press, S.A. Miguel Yuste, 33 Madrid
Depósito legal: M-38.555-1992
Printed in Spain VIII 92
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.

Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 275 Ptas.



PUGGSY

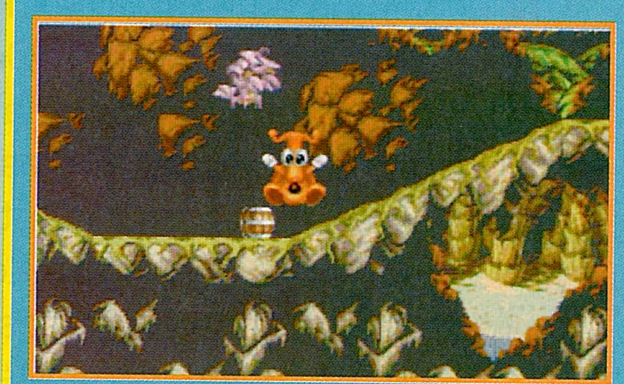
● (MEGA DRIVE-PSYGNOSIS)







A estas alturas es casi imposible no relacionar el nombre de la compañía inglesa Psygnosis con el de su más famosa creación, los «Lemmings». Conscientes de ello sus programadores y grafistas continuan a la busca de nuevos personajes que lanzar a la popularidad, como Puggsy, el protagonista del próximo lanzamiento consolero de Psygnosis, un arcade tan peculiar y divertido como su propio personaje principal.



ROBOCOP Vs. TERMINATOR

● (SUPER NINTENDO-VIRGIN)

Cuando las «masas consoleras» aun no se han recuperado del impacto que les causo la noticia de la producción de «Alien Vs. Predator» (y cuando de hecho el juego aun ni siquiera ha sido comercializado), un nuevo duo de estrellas les ha tomado el relevo en eso de compartir el estrellato a duo en un cartucho. En este caso los afortunados son ni más ni menos que Robocop y Terminator, que van a medir sus poderosas fuerzas en un sorprendente juego que Virgin está preparando. ¿Por cual de los dos apostáis?



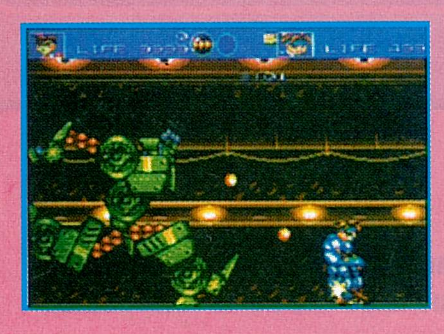
GUNSTAR HEROES

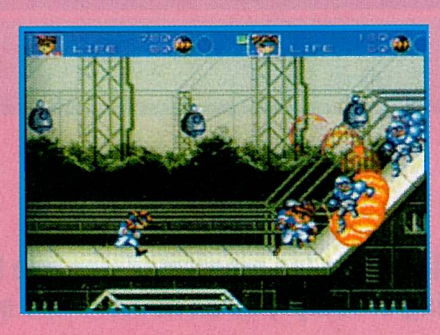
● (MEGA DRIVE-SEGA)

Muchos han sido ya los personajes que Sega ha lanzado a la fama convirtiéndolos en protagonistas de sus juegos (Sonic, Kid Chameleon, Chiki Chiki Boys, etc...), pero sin embargo su peculiar lista de héroes, lejos de estar cerrada, continua ampliandose con nuevos nombres, como es precisamente el caso de los «Gunstar Heroes», el duo protagonista de uno de los nuevos cartuchos que Sega prepara para un muy próximo futuro.





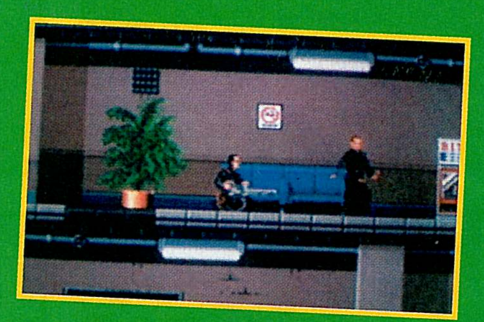




TERMINATOR 2: THE JUDGEMENT DAY

● (SUPER NINTENDO-ACCLAIM)

Pues si, el bueno de «Arnie» consigue este mes el doblete en nuestra sección de noticias, ya que que el juego inspirado en la secuela que Cameron filmó a partir de su propia creación está cercano a arrivar a la Super Nintendo. Os podemos ya adelantar que el cartucho sigue fielmente el argumento del film, y tiene poco, muy poco que ver con lo que bajo el nombre de «The Arcade game» vimos en las recreativas y más tarde en la Mega Drive y Game Boy.





GP-1

● (SUPER NINTENDO-ALTUS)

Así como el mundo de la Fórmula 1 ya ha sido tratado (y con notable acierto) en nuestra Super Nintendo por juegos como Exhaust Heat o -el de próxima aparición- Nigel's Mansell, el mundo del motociclismo (que en Sega cuenta con una leyenda del calibre de Hang On) quedaba de momento un tanto desamparado. Por ello nos parece muy oportuna la aparición de este «Gp-1» que eso si, en un pais tan «motero» por excelencia como es España, tendrá que demostrar con creces su calidad para alcanzar el éxito.



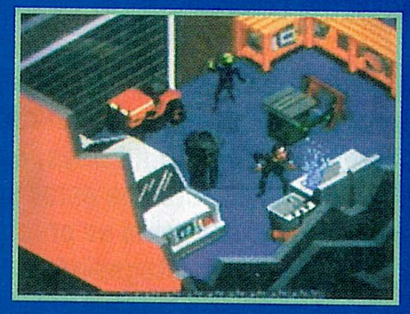




HAUNTING

● (MEGA DRIVE - ELECTRONIC ARTS)

Electronic Arts, compañía de renombre internacional, pero a la que sin duda recordaréis especialmente como la editora en consola del «españolísimo» Risky Woods, continua dando prueba de su sapiencia consolera, y ahora se nos desmarca con un juego en el que nos propone convertirnos en... ¡un fantasma! Así es, tras ser asesinados volveremos al mundo terreno para tratar de vengarnos de nuestros ejecutores. Macabro pero ciertamente prometedor, ¿no os parece?

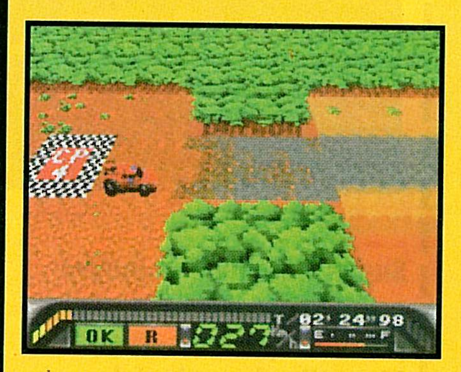





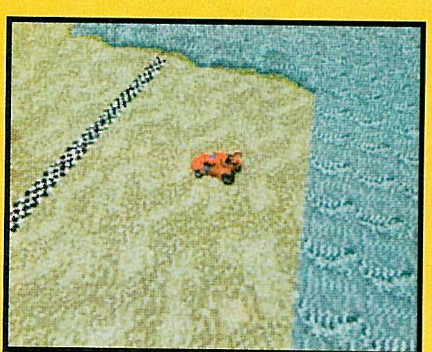
THE KING OF RALLY

● (SUPER NINTENDO - MELDAC)

El modo 7 continua causando sensación entre los programadores a la hora de concebir nuevos títulos para nuestra Super Nintendo. «The King of Rally», es un nuevo título que hace uso del archiconocido





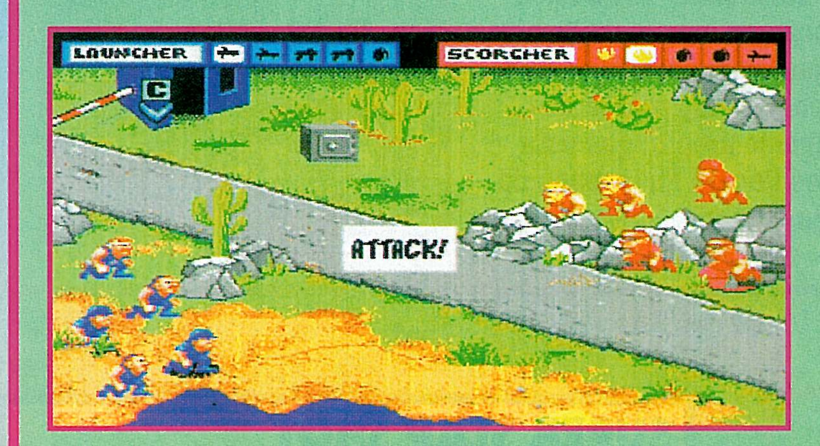
chip, y viene a ser algo así como una versión todo-terreno del popular Exhaust Heat, aunque realmente tendremos que esperar a verlo terminado para descubrir si su calidad es comparable.

GENERAL CHAOS

● (MEGA DRIVE - ELECTRONIC ARTS)

Tal vez nos falle nuestra «infalible» memoria, pero creemos que esta es una de las primeras (si no la primera) incursion de una





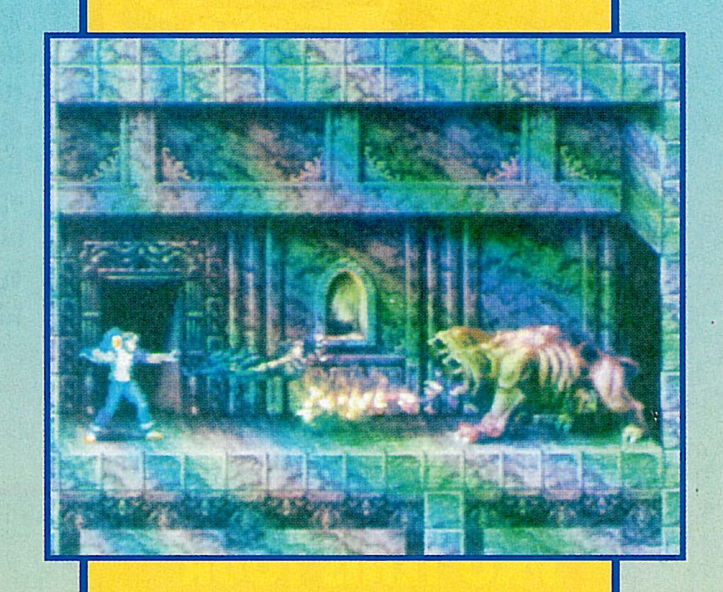


compañía en el mundo de los juegos de estrategia para consolas. «General chaos», salvando las diferencias os va a recordar bastante al North & South de Infogrames, en especial en lo que se refiere a las notas de humor que incluye en su desarrollo.

NOSFERATU

● (SUPER NINTENDO - SETA)

Sin duda gracias a Coppola (y más originariamente a Bram Stoker) este 93 se ha convertido en el año del sanguinario Conde Dracula.



Sin embargo otro vampiro no menos renombrado, Nosferatu, tal vez celoso de la fama de su competidor, no ha querido ser menos y se ha convertido en protagonista de una aventura que, por la calidad de las animaciones de la mayoría de sus "sprites" le va a recordar a más de uno al legendario Prince of Persia.

PHANTASY STAR IV

● (MEGA DRIVE - SEGA)

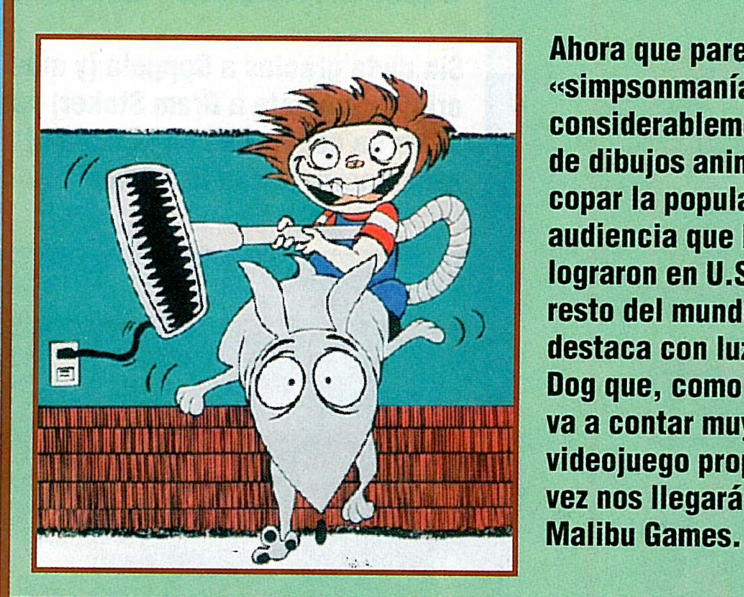
La verdad es que los RPG (role playing game), por más que cuenten con muy fieles seguidores en nuestro país, continua siendo un género a todas luces minoritario, en especial en el mundillo consolero. Pese a ello es de agraceder la noticia de que una de sus más rutilantes estrellas, Phantasy Star, tiene ya lista (mejor dicho Sega ya tiene lista) la cuarta entrega de la saga, aunque eso si, esta por ver si llegará a nuestro pais...



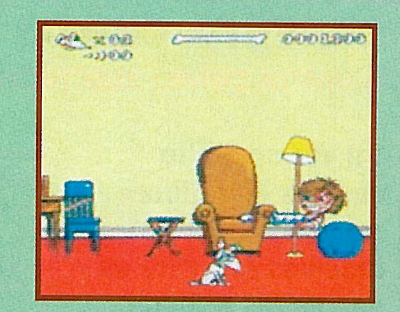


FAMILY DOGG

● (SUPER NINTENDO - MALIBU GAMES)



Ahora que parece que la «simpsonmanía» ha remitido considerablemente, nuevas series de dibujos animados han venido a copar la popularidad y audiencia que Bart y compañía lograron en U.S.A. y en el resto del mundo. Entre ellas destaca con luz propia Family Dog que, como era de esperar, va a contar muy pronto con videojuego propio, que esta vez nos llegará de la mano de Malibu Games.

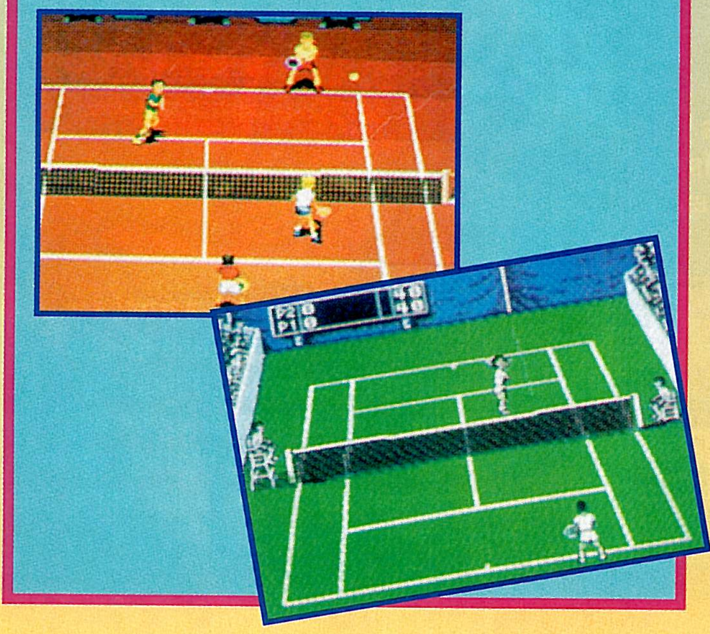




JIMMY CONNORS PRO TENIS TOUR

● (SUPER NINTENDO/NES/GAME BOY- UBI SOFT)

Aunque la verdad es que los días de gloria del campeonísimo Jimmy Connors están ya muy lejos, lo cierto es que su leyenda sigue plenamente viva, hasta el punto que la compañía francesa Ubi Soft no ha dudado en convertirlo en protagonista de un juego que viene dispuesto a convertirse en algo parecido a lo que el mítico Macth Point fue para los ordenadores de 8 bits..



SUPER SLAP SHOT

● (SUPER NINTENDO - VIRGIN GAMES)



Lo decimos prácticamente cada mes y siguen empeñados en darnos la razón... ¿pero es que no se va a extinguir nunca esa







fuente de inspiración que es el deporte para el mundo del video juego? En fin, al fin y al cabo, a quien le importa si los juegos que nos ofrecen son tan prometedores como este Super Slat Shot con el que Virgin nos acerca al emocionante mundo del hockey sobre hielo.


YA ESTA AQUI!!
UNA SUPER-SENSACION DE ARCADE!!
UNA OBRA MAESTRA DE JOYSTICK!!
DISPONIBLE EN SUPER NINTENDO Y SEGA MEGADRIVE!!
NUEVA GENERACIÓN MULTIFUNCIONAL JOYSTICK PARA SUPER-NES
FANTASTICK™
PAL VERSION
AUTO/TURBO/LENTO
SUPER BASE DE HIERRO NO DESLIZABLE
EL SOFISTICADO DISEÑO DEL FUTURO
CONTROL DIGITAL EN 8 DIRECCIONES
LLAMANOS PARA PEDIR NUESTRO ULTIMO CATALOGO, INFORMES SEMANALES Y LISTAS DE PRECIOS!
SIN COMPROMISO
DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS EN ESPAÑA:
SHINE STAR S.A.
COMANDANTE BENITEZ, 29 B - 08028 BARCELONA
TEL. 491 47 48 - 491 47 54, FAX 491 48 08
LAMEE Software, s.l.
OROPENDOLA, 26 BAJOS - 28025 MADRID
TEL. 525 73 73 - 525 70 85, FAX 525 71 24
Y PARA LA MEJOR Y MAS AMPLIA EXPOSICION DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, Y ACCESORIOS
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo
GAMEBOY
GAME GEAR SEGA
NEO GEO
SEGA MEGA DRIVE
Master System™
MEGA-CD
VENTA EXCLUSIVA A GRANDES SUPERFICIES, CADENAS Y TIENDAS
® SUPER NINTENDO, NINTENDO, GAMEBOY, SEGA MEGADRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR, NEO GEO, MEGA-CD ESTAN REGISTRADOS POR SUS RESPECTIVOS PROPIETARIOS.

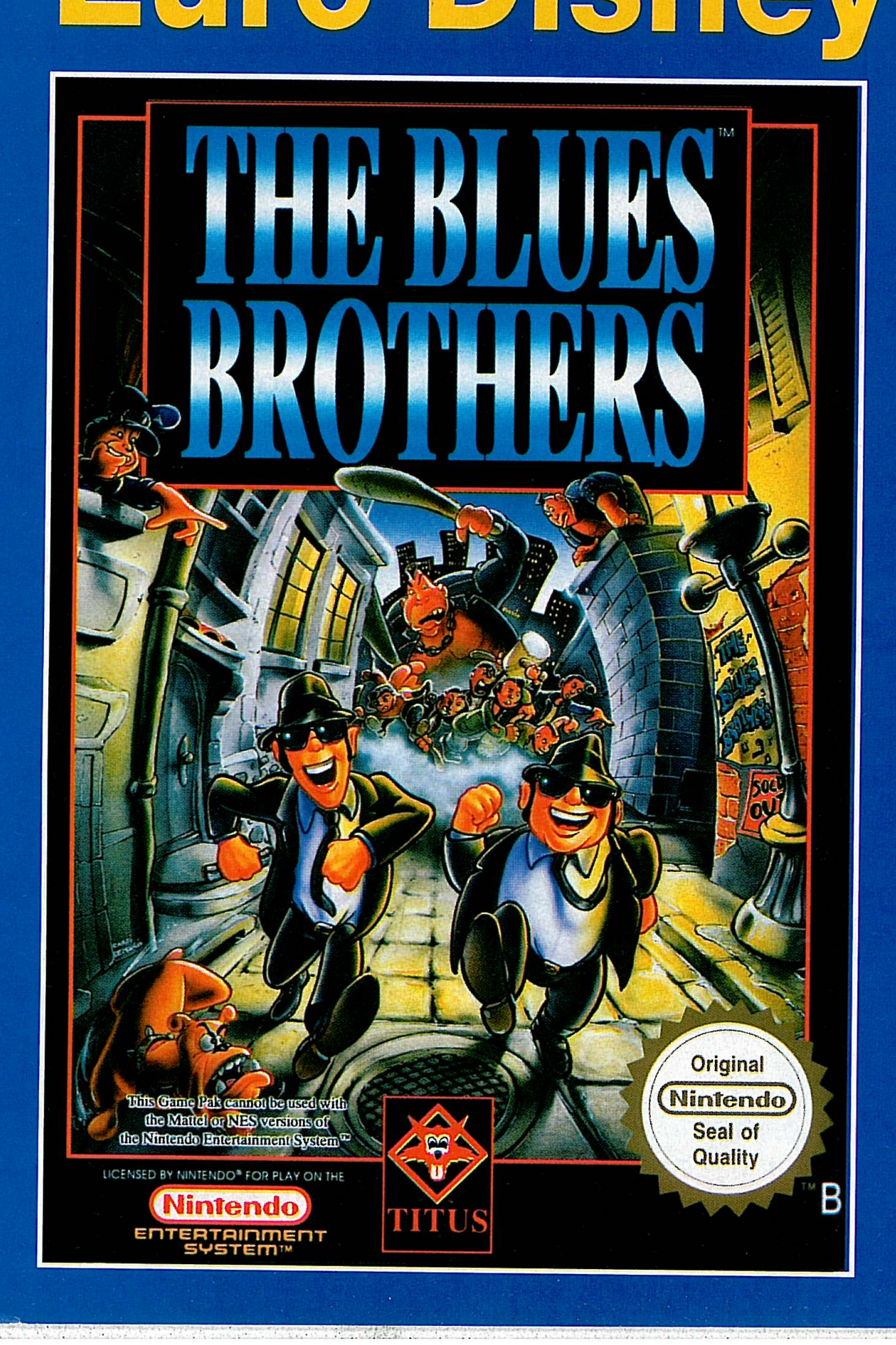
CONSIGUE UN DIVERTIDO JUEGO DE
The Blues Brothers
A LA MITAD DE PRECIO Y LA OPORTUNIDAD DE GANAR UN FANTASTICO VIAJE A
Euro Disney



The Blues Brothers para Game Boy:

2.995 Pts.

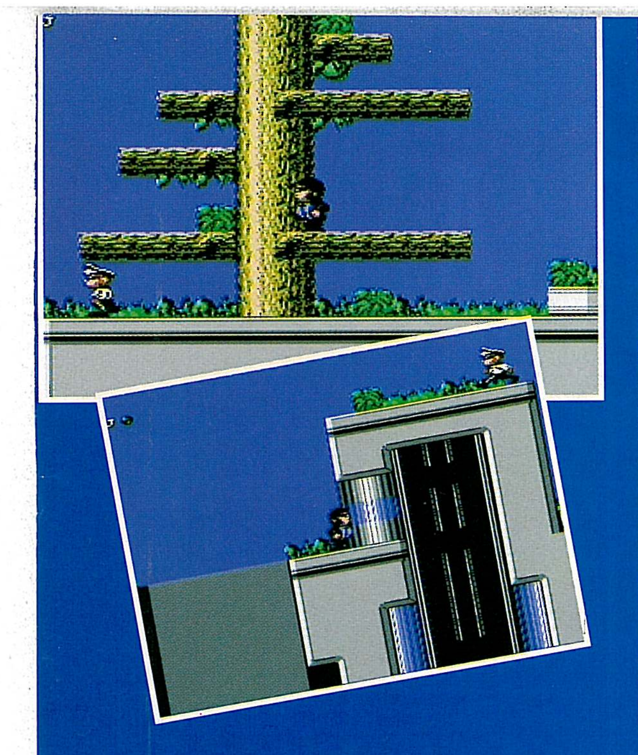
(Precio tienda: 4995)



The Blues Brothers para Nintendo:

3.995 Pts.

(Precio Tienda: 7100)





Tan solo tienes que hacer tu pedido por Fax (4579312) o envía el cupón adjunto y, automáticamente, entrarás a participar en el sorteo de un maravilloso viaje de cinco días a Euro Disney, que tendrá lugar el día 10 de Septiembre.

El premio incluye avión, ida y vuelta en Air France, hotel y entrada al recinto para dos personas. Date prisa, envianos tu pedido (a la mitad de precio) y gana un inolvidable viaje.

CUPON PARA EL CONCURSO

Si, deseo adquirir el fantastico juego BLUES BROTHERS

Nombre: 1er apellido:

2º apellido: Domicilio: Nº:

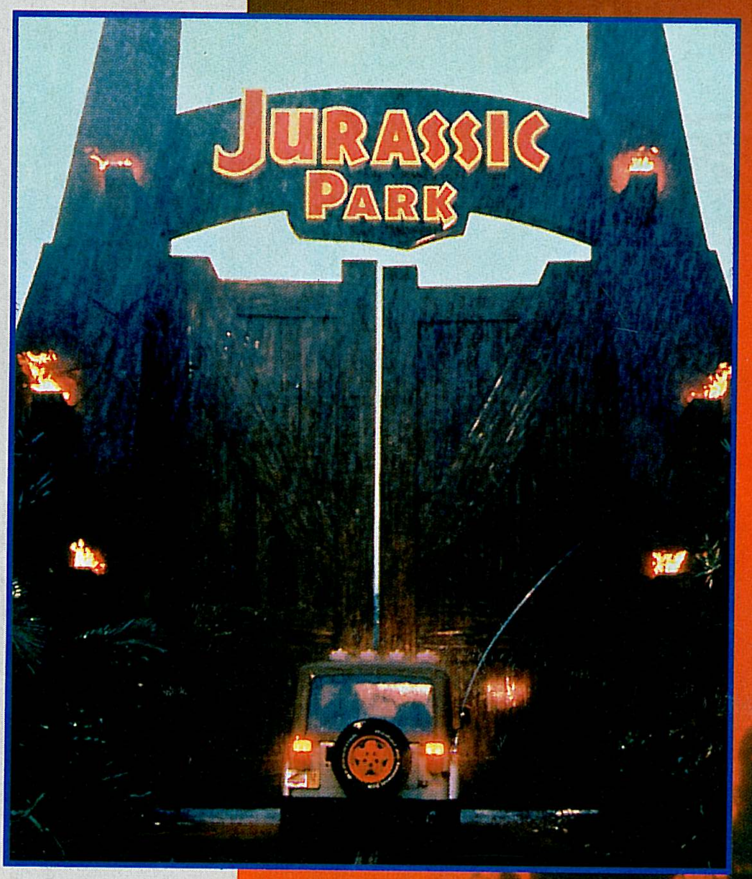
Piso: C. Postal: Ciudad: Provincia:

Edad: Profesión: Telefono:

Firma: Consola:

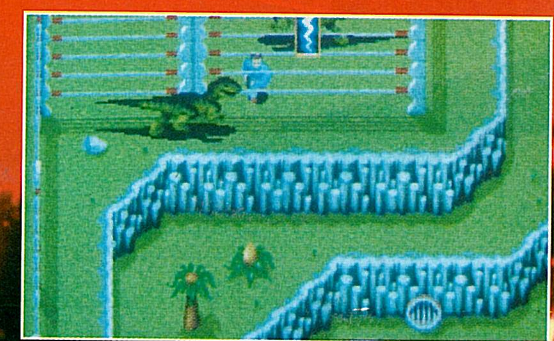
RECORTA Y MANDA ESTE CUPON A LA SIGUIENTE DIRECCION:
Editorial Nueva Prensa (BLUES BROTHERS)
Pza. Ecuador, 2 1ºB 28016 Madrid

PREVIEW



PARQ

YA ES



Steven Spielberg, genio creador de las películas más taquilleras de la historia del cine (aunque siempre bajo la sombra del aún más genial George Lucas), nos invita a recorrer un mundo en el que el más increible depredador que el tiempo haya conocido comparte protagonismo con los peligrosos e inteligentes Velociraptores. Un lugar en el que pasado y presente conviven en la más perfecta de las armonias... ¿O quizás no?







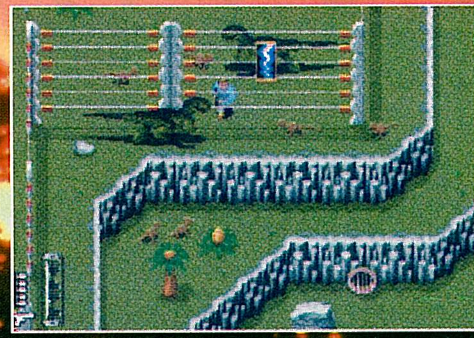
EL PADRE DE LA CRIATURA

Aunque pueda parecer increible, un insignificante mosquito será el padre de tan horribles criaturas. A raiz del descubrimiento, en Chile, del fósil de un árbol de la época del Jurásico, entre cuya savia se encontraban, en perfectas condiciones de conservación, los restos de un mosquito, se consigue, por primera vez en la historia, reunir en su totalidad, la cadena genética de un Dinosaurio (a partir de la sangre hallada en el interior del insecto).
En este punto, y con la ayuda del ADN encontrado en los fósiles de los distintos Dinosaurios, este grupo de científicos criarán en cautividad los más diversos seres prehistóricos que jamás hayamos podido imaginar.

UE JURASICO

STAN AQUI ...







EL ARGUMENTO

En una paradisiaca isla del Pacífico, nuestro millonario excéntrico particular creará, con ayuda de inversores japoneses y americanos, un mundo ambientado en la época del jurásico y cuyo habitantes son los mismos que en aquellos lejanos días se convirtieron en los amos del mundo.

Una inoportuna visita, unas condiciones climatológicas adversas y los temidos intereses comerciales, servirán como excusa para que el caos se adueñe de la isla y los mas temidos Dinosaurios recorran este en plena libertad...



LO QUE NOS VIENE

Ocean, siguiendo la misma política de adaptar a nuestras consolas las más importantes licencias cinematográficas, ha sido la encargada de dar forma a un cartucho cuyo éxito viene ya asegurado de antemano.

El juego, cuyas primeras fotos os publicamos para deleite de vuestros globos oculares, tiene ante sí el reto de ofrecer la calidad necesaria que una licencia como esta requiere.

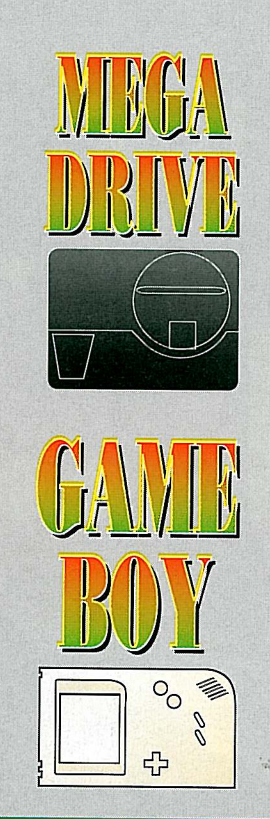
Como podéis observar por las imágenes que os ofrecemos, tanto fondos como sprites y, especialmente estos últimos, gozan de un colorido y tamaño realmente asombrosos.

ESPERANDO

Como todo lo bueno, aún tendremos que esperar un tiempo para poder ver en nuestras pantallas tanto la versión cinematográfica como la consolera. Se espera que para el mes de Octubre, tanto una como otra, se encuentren ya en nuestro país. Por el momento, y por si realmente te interesa el tema, te recomendamos leas estupenda la novela en que se basa la película cuyo autor, Michael Crichton, cuenta con una más que ganada reputación al otro lado del charco.



PREVIEW



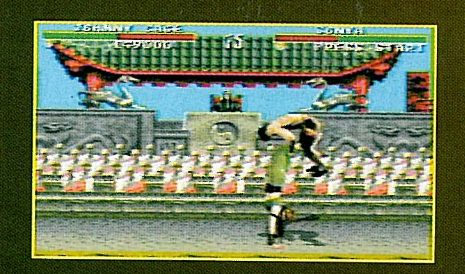
PREVIEW:
MORTAL KOMBAT
CONSOLA:
MEGA DRIVE, GAME BOY.
COMPAÑIA: ACCLAIM.
DISTRIBUIDOR: ARCADIA.



MORTAL K

EL COMBATE DEFINITIVO





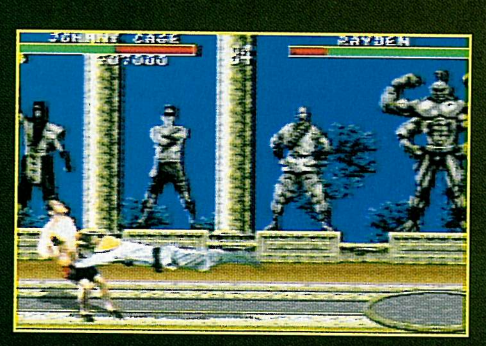




La versión consolera de una de las coin-op que más éxito obtiene actualmente en los salones recreativos, está a punto de hacer acto de presencia tanto en Mega Drive, como en Game Boy.

Con el privilegio que supone el haber observado con todo detenimiento el cartucho ya casi finalizado, te podemos comentar el hecho de que todos, absolutamente todos los luchadores, decorados,





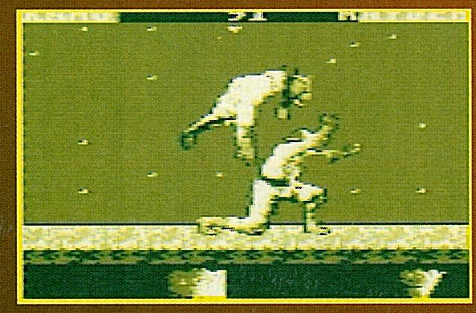
OMBAT









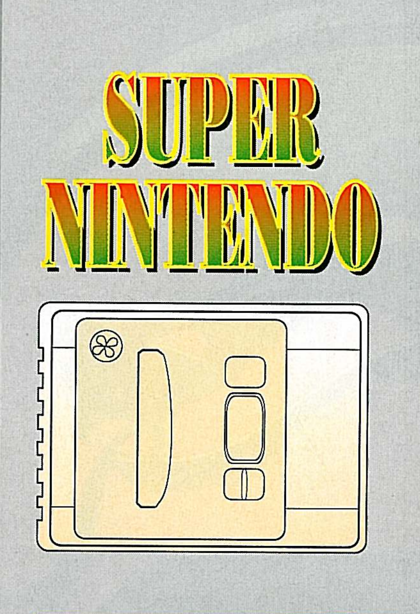


golpes y movimientos han sido respetados en esta versión que, estamos seguros, se convertirá próximamente en todo un éxito.
El juego nos da la posibilidad de elegir entre siete luchadores diferentes, cada uno con su propio escenario de lucha, así como de luchar contra otros diez expertos en artes marciales. Incluso, en alguna de las rondas, tendremos que vernos las caras con dos luchadores al mismo tiempo. Mayor emoción, imposible.
Los gráficos, como podéis observar, son geniales, así como sus movimientos, músicas y efectos sonoros que, aunque no queden lógicamente recogidos en las fotografias que acomapañan estas lineas, os aseguro que son una maravilla (mención especial para las increibles animaciones digitalizadas de los luchadores).
Su lanzamiento, que se espera se produzca a mediados del mes de Septiembre, vendrá de la mano de la de Arcadia, encargada de distribuir en nuestro país algunos de los más importantes títulos del año (entre los que brilla con luz propia el cada vez más cercano Bubsy).





PREVIEW



PREVIEW:
EL IMPERIO
CONTRAATACA
CONSOLA:
SUPER NINTENDO
COMPAÑIA:
JCV / LUCASARTS

EL IMPERIO CONTRAATACA

LOS CAMINOS DE LA FUERZA









Situémonos. La trilogía cinematográfica más famosa de la historia del cine. Uno de los cartuchos más verndidos de la corta, pero intensa, historia de las consolas. Su secuela causará, por lo menos, tanto revuelo como su predecesor. Por supuesto, hablamos del próximo gran éxito de JVC /Lucasfilm, por supuesto, hablamos de... El Imperio Contraataca.

Como podéis ver por las pantallas que os mostramos, el aspecto gráfico ha sido cuidado al detalle. Pero no sólo eso, el desarrollo del juego se ciñe totalmente al argumento de la película, desde Hoth, el planeta helado, hasta la ciudad minera de Spin, pasando por Dagobah donde, nuestro maestro Joda, nos iniciará en los caminos de la fuerza.

El juego, para todo aquel que disfrutó escuchando la magnífica banda sonora de su primera parte, incluye, en sus 16 megas de memoria, la práctica totalidad de las partituras que convirtieron a esta composición en una auténtica obra de arte del maestro John Williams.

Por desgracia, aún tendremos que esperar un tiempo para poder disfrutar de los catorce niveles de que consta el cartucho, así como de sus músicas, gráficos y movimientos. Estamos seguros de que El Imperio Contraataca para Super Nintendo, junto con Parque Jurásico, será sin duda alguna uno de los auténticos bombazos del año, y si no, al tiempo...



GREEN POWER
Batería de
NIQUEL HIDRIDO
TECNOLOGIA USA



Nintendo
GAME BOY
Nintendo
GAME BOY
Nintendo
GAME BOY
T2
TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY
OFFICIAL
GAME BOY GAME PAK
Nintendo



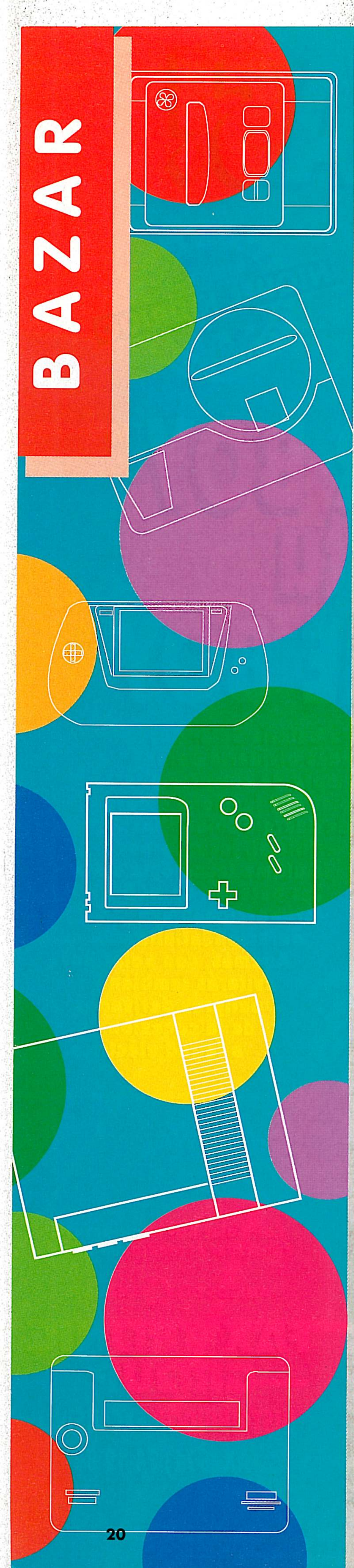
Galerías Preciados



CENTRO MAIL



canadian



ACTION REPLAY

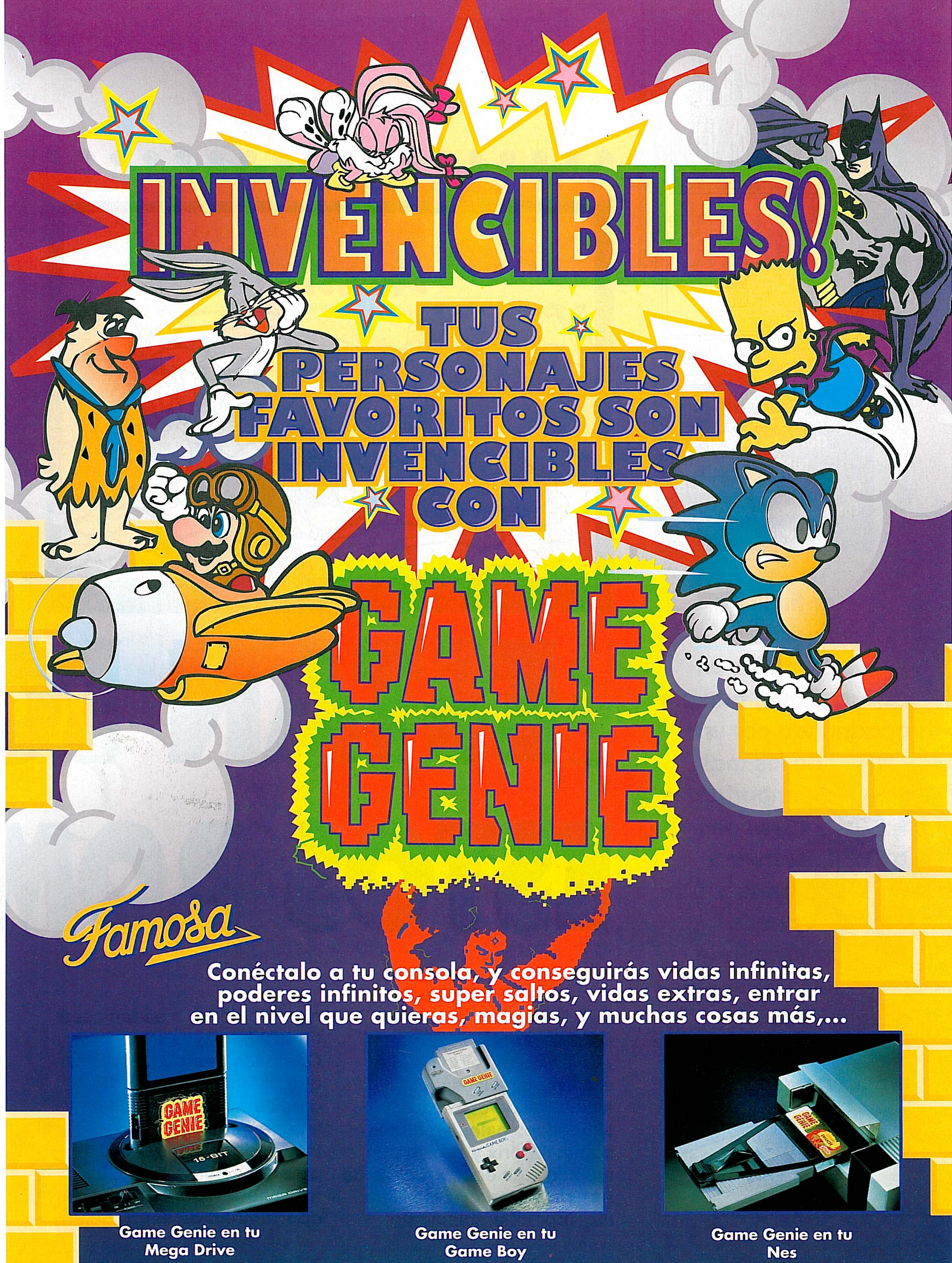
POKEADOR PARA JUEGOS

■ PROEIN S.A.

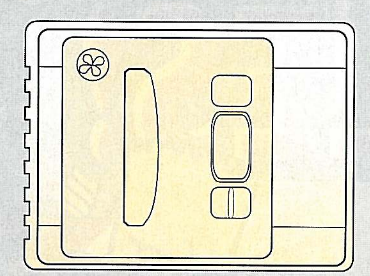
Cuando uno se desespera por que el simpático "minino" de final de fase te parte en dos de un mordisco o por que la maldita tormenta eléctrica te quita toda tu energía de un solo "latigazo" (eléctrico, se supone), lo único que puede hacer es, bien dejar que hierva la sangre hasta que esta te reviente las venas, o bien adquirir este increible-fácil de usar-eficaz-imprescindible Action Replay versión Game Gear.
Utilizando unos facilísimos procedimientos (cuya exhaustiva descripción



podemos encontrar en el libro de instrucciones traducido totalmente al castellano), seremos capaces de encontrar nosotros mismos y en pocos minutos, todo tipo de códigos que nos permitan, entre otras cosas, mantener nuestro nivel de energía siempre a tope, elegir la fase en que queremos emprender nuestra aventura, paralizar el contador de tiempo o asignarnos tantas vidas como queramos inluyendo, por supuesto, las tan anheladas vidas infinitas.
El periférico, cuyo manejo no tiene ningún secreto, se conecta a la entrada de cartuchos de tu consola, dejando libre un slot para que puedas introducir en él el cartucho que desees "destripar".
Este práctico periférico lo distribuye Proein S.A. quienes, desde este momento, te garantizan que, el "aparato" en cuestión, se convertirá en una herramienta IMPRESCINDIBLE.

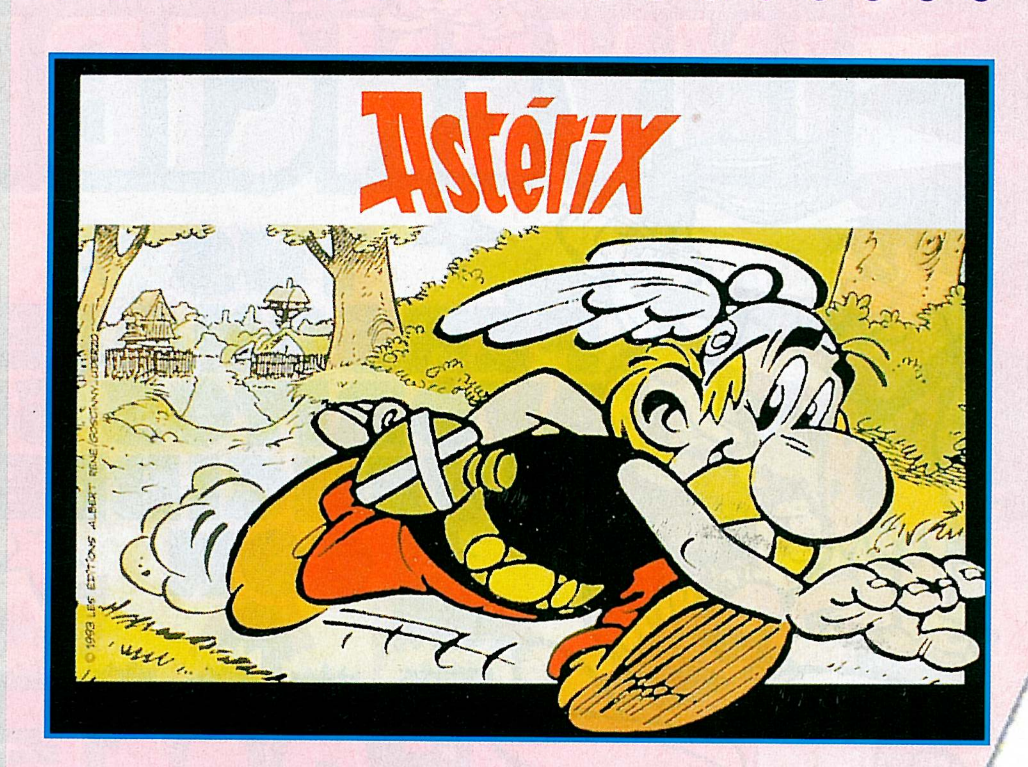

INVENCIBLES!
TUS PERSONAJES FAVORITOS SON INVENCIBLES CON
GAME GENIE
Famosa
Conéctalo a tu consola, y conseguirás vidas infinitas, poderes infinitos, super saltos, vidas extras, entrar en el nivel que quieras, magias, y muchas cosas más,...
GAME GENIE
16-BIT
MEGA DRIVE
GAME GENIE
Game Genie en tu Mega Drive
Game Genie en tu Game Boy
Game Genie en tu Nes
Nintendo, Nes, Game Boy, y Sega Mega Drive, son marcas registradas por NINTENDO y SEGA. Todos los personajes que aparecen son marcas registradas por derechos de autor de NINTENDO OF AMERICA INC. y SEGA. Game Genie no está refrendado , ni distribuido, ni refrendado por Nintendo of America Inc., ni Sega.

SUPER NINTENDO



Pasarela: ASTERIX
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: INFOGRAMES
Distribuidor: COLUMBIA.
N. Jugadores: 1

ASTERIX



¡ESTAN LO ESTOS ROMA

Por fin llega a nuestras pantallas un cartucho que, aunque apadrinado por una de las mas importantes casas de software francesas , puede presumir de ser el primero desarrollado integramente por un equipo de programación español. Los resultados son, desde luego, magníficos.

DEL COMIC AL ORDENADOR

¿Quién no ha leido alguna vez las maravillosas aventuras de estos dos simpáticos galos en títulos como; Asterix y el caldero mágico, Las doce pruebas de Asterix, Asterix y Cleopatra, etc. (por citar solamente algunos de los mas famosos títulos)?

Como los tiempos adelantan que es una barbaridad, gracias a nuestra consola y a la gentileza de un trabajador equipo de programación español (por fin), ahora tendrás la oportunidad de ser tú quien

decida como va a acabar su mas reciente aventura.

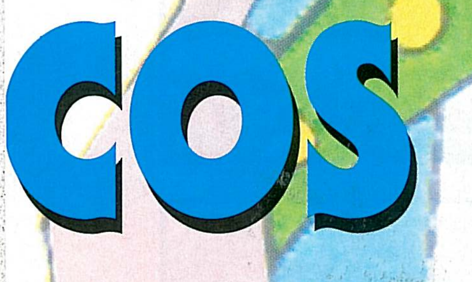
¿Y OBELIX...?

El juego, cuyo argumento poco creible cuenta el secuestro de Obelix a manos de los soldados romanos (en la secuencia de presentación veremos que, de secuestro, nada), nos invita a recorrer niveles y niveles repletos de acción en busca de nuestro inseparable amigo.
El desarrollo de la aventura no difiere excesivamente del patrón de juego que se utiliza en la mayoría de arcades de que disponemos en nuestra consola.
Debemos recoger a lo largo de todo el recorrido una especie de "huevos" que nos servirán, sobre todo, para "engordar" nuestro marcador de puntos (aunque con una cierta cantidad de ellos conseguiremos ciertas bonificaciones). Al igual que en los archiconocidos juegos de la saga de Mario Bros., hay "ladrillos" dispersos a lo largo y ancho del nivel, dentro de los cuales hay gran cantidad de ayuda en forma de energía, puntos, vidas y, como no, poción mágica.
Para dar un poco mas de ambiente al juego, se han incluido a todos y cada uno de los personajes que hacen del cómic lo que realmente es, una "pasada". Así, podrás encontrarte con los jabalies (que pasarán a ser jabalíes asados cuando acabes con ellos), los torpes romanos y, por supuesto, al inseparable compañero de nuestro amigo Obelix, su perro Idefix. El resto de personajes del poblado aparecerán progresivamente a lo largo de la aventura, unas veces para ayudarte y otras para desquiciarte un poquito más.













ANOS!

LOCOS ROMANOS

¿Que sería de un juego de Asterix sin la posibilidad de acabar a "tortazos" con los romanos de turno? Pues para deleite de los asistentes, aquí os mostramos un par de instantaneas en las que aparecen, como protagonistas, nuestro amigos?
Durante el juego podrás encontrar decenas de ellos. ¿Que digo decenas?, centenas, millares, millones, trill...





PASARELA

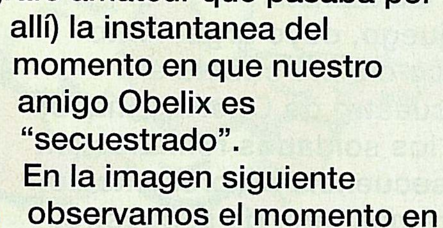




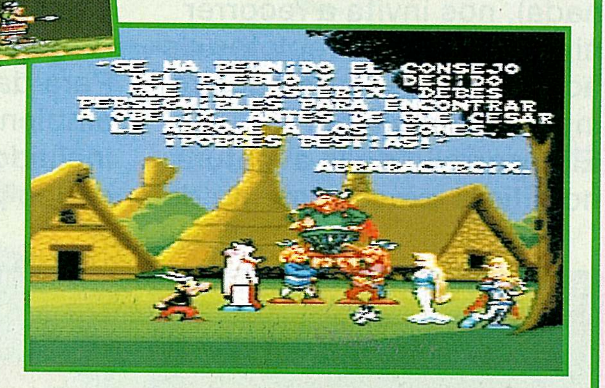


LA BUSQUEDA

He aquí (gentileza de un fotografo amateur que pasaba por allí) la instantanea del momento en que nuestro amigo Obelix es "secuestrado".



En la imagen siguiente observamos el momento en que el Jefe del poblado galo determina que seas tú quien vaya a rescatarle. ¿Quién lo iba a hacer si no?





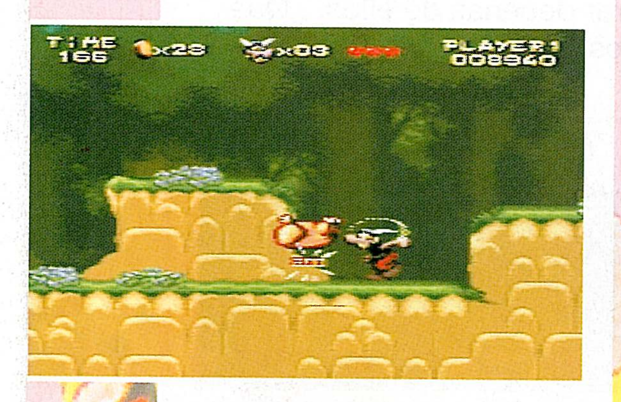








Con tanto mamporro a diestro y siniestro, lo normal es que el apetito, tarde o temprano, acabe por hacer acto de aparición. ¿Qué mejor que un jabalí para saciar nuestras apetencias gastronómicas? Pues eso, un ratillo de caza, una tranquila cena y... de nuevo a la dura tarea. ¡Qué dura es la vida de un heroe!



SELLO ESPAÑOL

Hablando ya de la forma en que se ha llevado a cabo el proyecto, podriamos empezar por decirte que nada mas conectar el cartucho a tu consola tendrás la oportunidad de elegir el idioma en que quieres que se te presenten los mensajes, incluido el castellano (cosa que, increiblemente, no suele ser muy habitual). Ahora ya no tendrás que estar mirando cada dos por tres en el diccionario que demonios quiere decir esa palabra que no te enseñaron en la clase de inglés del colegio.
Los gráficos, aprovechando la superior resolución y la amplia paleta de colores de que está dotada nuestra Super Nintendo, consiguen reflejar a la perfección la simpatía y colorido de los cómics de Uderzo y Goscinni.

Una de las dificultades por las que debía haber pasado el equipo de programación podría ser fácilmente el problema de crear la animación de los personajes (si tenemos en cuenta que un cómic, lógicamente, representa a los personajes completamente estáticos), pero se ha demostrado una vez mas que, con trabajo y buenas ideas se consigue lo que se quiere, y de hecho así ha sido.

La musiquilla, bien, dentro de lo habitual que se suele encontrar en este tipo de juegos.
Y, por fin, la jugabilidad... ¿Qué queréis que os cuente? Que me marcho ya mismo a jugar con este Asterix, a ver si con un poco de suerte, rescato a Obelix a tiempo de que nos sirvan una segunda parte. ¡Olé!.


J.C. DR. JONES













LA POCION MAGICA

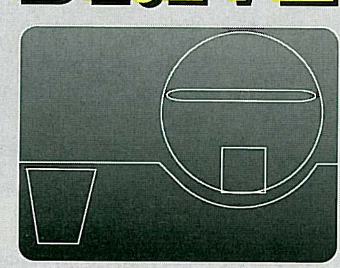


Uno de los elementos más importantes en las historias de Asterix es, sin duda, la poción mágica. Aunque su trascendencia a lo largo del juego sea prácticamente mínima, te será de gran ayuda en ciertos momentos a la hora de atravesar inmensos abismos que pueden acabar, en el mejor de los casos, con una de tus vidas.





MEGA DRIVE



MUTANT
UNA LIGA

Pasarela: MUTANT LEAGUE
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: ELECTRONIC ARTS.
Distribuidor: SEGA .
N. Jugadores: 1 ó 2

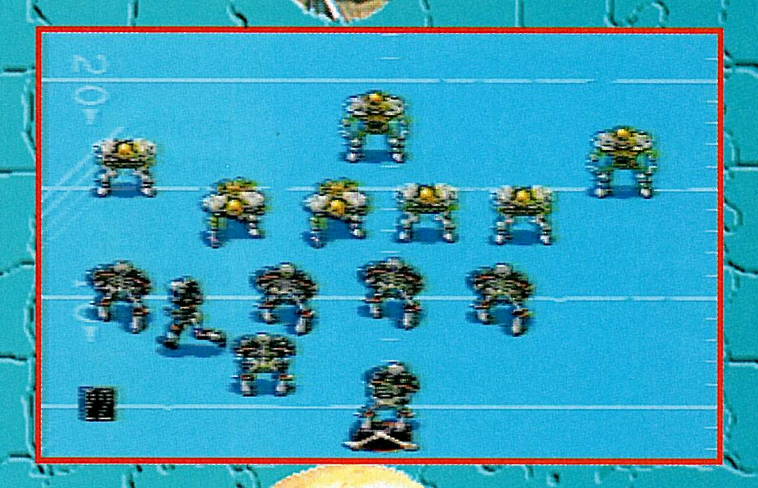
En plena agonía del siglo XX, Electronics Arts, y más concretamente su división de deportes, se nos presenta con un cartucho que, bajo el extraño maquillaje que representan las caras de estos mutantes, nos invita a participar en un deporte cuyo futuro se encuentra unido, irremediablemente, al fondo de nuestro cajón favorito.

SEGA
MEGA DRIVE
MUTANT LEAGUE™ football
By Michael Mendheim and EA Studios
ELECTRONIC ARTS
Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the Sega™ Mega Drive™ System

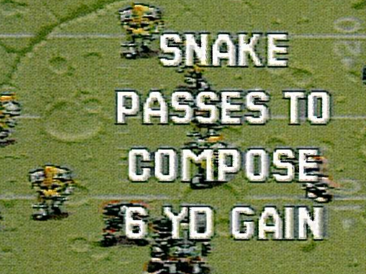


MUY ESPECIAL





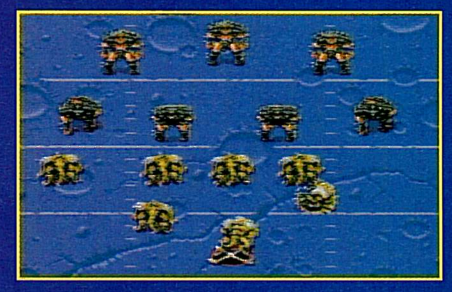
Si tenemos en cuenta que el Fútbol Americano nunca ha sido un deporte que haya calado hondo entre nosotros los españoles, el lanzamiento de este Mutant League, y tomando como punto de partida el precedente de la serie Madden, se nos antoja sumamente arriesgado.
Allá cada uno con su conciencia, pero desde ya os aseguro que, semejante invento, pasará con más pena que gloria por nuestras pantallas, y si no, al tiempo.



EL CAMPO

El objetivo del juego se centra, principalmente, en llevar la pelota controlada hasta la linea de fondo o Goal.
Tenemos un máximo de cuatro intentos para recorrer diez yardas. Si en alguno de los "Down" o saques, nos vemos obligados a retroceder, esas yardas serán sumadas a las diez iniciales.
El avance de yardas será válido cuando el jugador en posesión de la pelota caiga al suelo tocándolo con espalda o pecho (la pelota pegada al pecho se considerará como una extensión de este). Si trás esos cuatro intentos no se consigue el objetivo de las diez yardas, la posesión de la pelota pasará al equipo contrario.

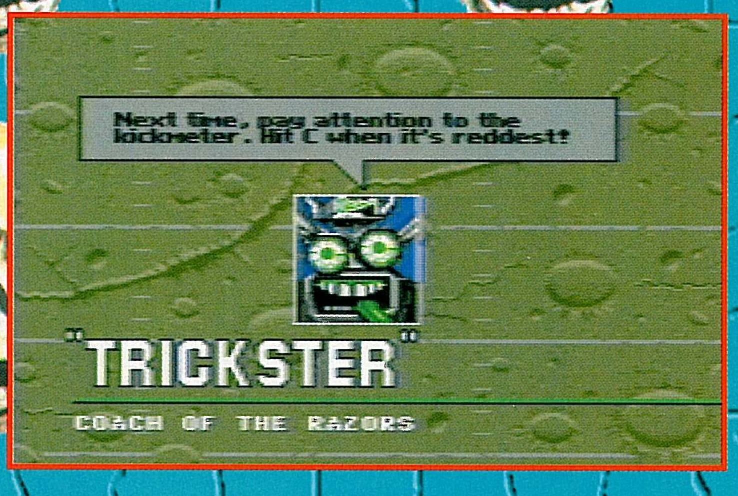


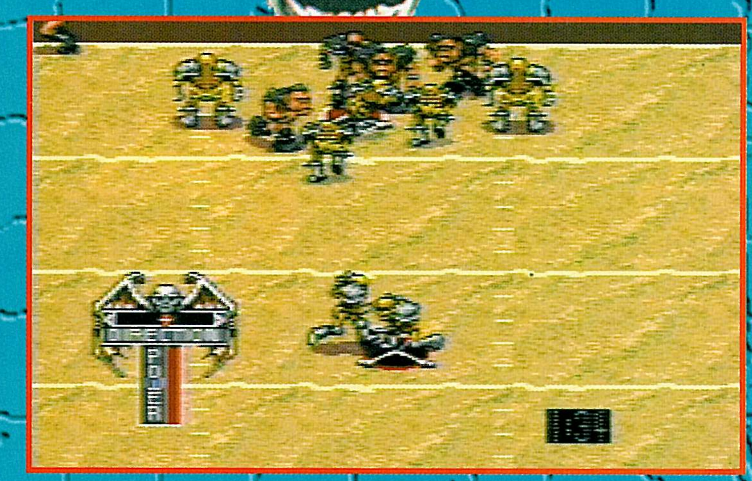




AMERICAN FOOTBALL

Ya hemos hablado de la poca o mucha aceptación que puede tener un juego de estas características para cierto público. Es obvio que este aspecto influye, pero más lo hace el saber que la calidad final del producto es mas digno, ya no del anciano Spectrum, sino del espantoso y "antediluviano" ZX81.
En fin, dejemos las descalificaciones para más adelante, y centrémonos en lo









LAS TACTICAS

Si ya has tenido la posibilidad de jugar a alguna de las tres entregas de la serie Madden (especialmente la tercera), el libro de tácticas de este cartucho te resultará ridículo.



Cuenta con las más sencillas jugadas de pase así como algunas especialmente diseñadas para nuestros Running Back.



EL CHULO MUTANTE

Cada vez que cometas un fallo o realices una jugada que no agrade excesivamente al público, un impresentable mutante se cebará contigo profiriendo insultos contra tu persona. Es bastante desagradable, pero con un poco de suerte, la partida acabará pronto.

que verdaderemente nos interesa: el juego. Como explicarte todas y cada una de las reglas de este, aparentemente, complicado deporte, puede llegar a ser bastante tedioso, te remito a los cuadros que acompañan al texto y en los que se te explica, brevemente, las principales y más importantes reglas de este, a mi entender, fantástico deporte.

JUGANDO

Trás conectar el cartucho a nuestra consola y observar los fantásticos efectos especiales de que hace gala la presentación, uno puede pensar que lo que nos han regalado no es realmente tan malo. Te equivocas. Lo que encuentres a partir de este punto no tendrá nada que ver con aquellos fantásticos cartuchos que protagonizaba John Madden.

¿En qué nos basamos para afirmar esto? Bueno, realmente no lo sé. Quizás los movimientos son excesivamente bruscos y lentos. Puede que los gráficos sean simplemente malos. Es posible que la música sea estridente. Incluso se podría criticar la escasez de tácticas y jugadas a utilizar. Pero la única y más importante razón se encuentra en la nula adicción que desprende el cartucho. Así sin más.

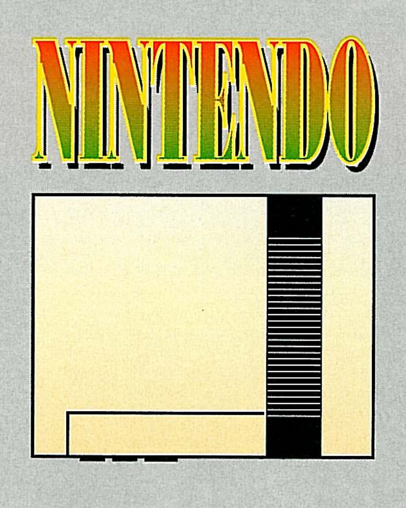
Podría contarte muchas cosas malas sobre este juego, pero realmente no merece la pena gastar electricidad y tinta en cartuchos como estos.

Un descalabro sin precedentes.

● ● ● ● DOCTOR JONES

VALORACION

JUGABILIDAD	MOVIMIENTOS	GRAFICOS	SONIDO	ORIGINALIDAD	TOTAL
65	65	70	60	80	68



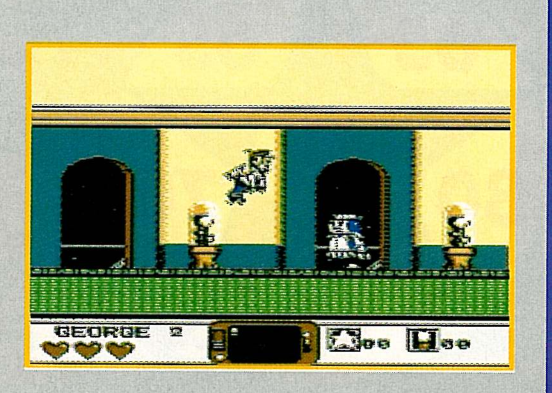
PASARELA: THE JETSONS
CONSOLA: NINTENDO
COMPAÑIA: TAITO
DISTRIBUIDOR: SPACO
N. FASES: 12
N. JUGADORES: 1



The Jetsons, unos de los más carismáticos personajes de la productora Hanna Barbera (junto con los Picapiedra, claro), aterrizan en nuestra consola a velocidades de vértigo en forma de "Taitiano" cartucho con un único objetivo: divertir a niños y mayores.

POBRE GEORGE

William Hanna y Joseph Barbera dieron vida, hace "unos añitos", a una espacial, que no especial, familia cuyo cabecilla respondía al nombre de George. Este tal George, como todo buen ser humano, tiene un trabajo y, como no, un jefe cuya única actividad se centra en hacerle la vida imposible a nuestro querido "currante".
La última "gracia" que le ha propuesto a George, consiste en recorrerse toda la galaxia en

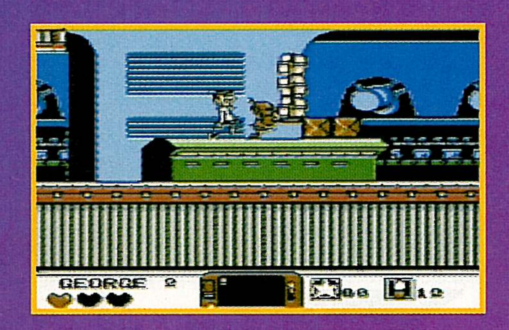


EL QUE NO VUELA, SALTA

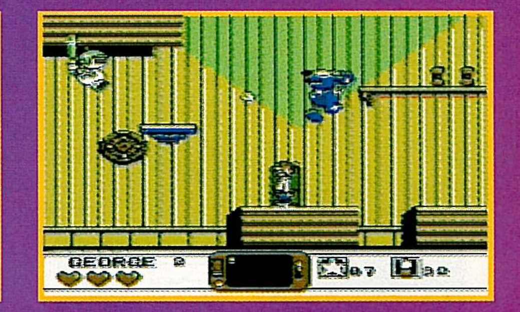
Nuestro "indefenso" amigo debia disponer de algún sistema con el que esquivar precipicios y demas accidentes "naturales" que encontraria en su camino.
En el laboratorio le facilitaron este aparatejo con el cual sus saltos serán el doble de largos.
Algo es algo, ¿no?



THE JETSONS







VUELTA A LOS PLANETAS MINEROS







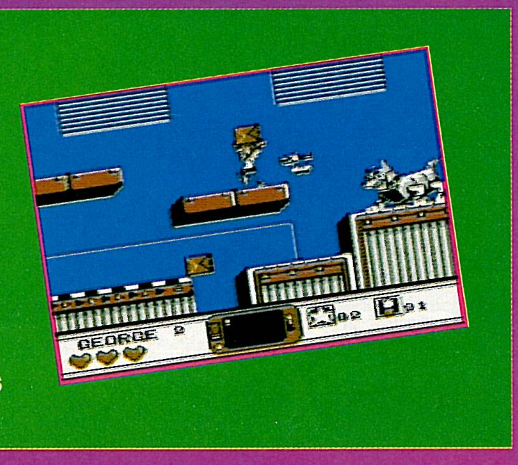
busca de un mineral valiosísimo que solamente se puede encontrar en un planeta. El verdadero problema comienza cuando George comprueba que él no es el único que busca tan preciado mineral: «Bueno, -piensa- todo será cuestión de acostumbrarse».

TAITO-BARBERA

Taito lleva algún tiempo inmerso en la producción de videojuegos basados en caracteres de la archiconocida Hanna Barbera (al igual que ocurre entre Capcom y Walt Disney) y cuya colaboración comenzo tiempo atrás con el ya super-comentado y destripado "The Flintstones". Ahora, con este "The Jetsons", se da continuidad a este proyecto que conseguirá que, con el tiempo, desfilen por nuestra pantalla el resto de personajes de la veterana productora.

EL GATO SIN BOTAS

Este pobre animalejo esta triste. ¿Por qué? Muy sencillo, es la primera vez que aparece como "prota" en juego de videoconsola y los productores no le han comprado siquiera unas botas con las que "fardar", parece lógico entonces que intente por todos los medios quitarte las tuyas.





HA NACIDO UNA ESTRELLA

El juego en sí no difiere mucho del mentado The Flintstones, con la obvia diferencia de gráficos, personajes y objetivos (puede parecer que todo es diferente, pero no es así), manteniéndose la similitud en el tipo de juego y desarrollo.
Entonces, ¿por qué os debo recomendar la adquisición de este cartucho? Bueno, digamos que no vais a encontrar nada especialmente distinto a su predecesor (si se le puede llamar así a "The Flintstones"), pero lo que sí os aseguro es que vais a encontrar buenas músicas, magníficos gráficos y cumplidores movimientos, así como cantidad de niveles y cientos de enemigos para disfrutar durante, no una tarde, ni dos, ni tres, sino durante semanas y semanas enteras. Bueno, ahí queda el aviso para quien lo quiera coger (o adquirir), tan sólo espero que no quedes totalmente enganchado a sus encantos y que aproveches los buenos tiempos que nos brinda el verano para jugar con tus amigos. ¡Chapeau!.

Eduardo Manostijeras

LA HISTORIA

Lo cierto es que, historia, lo que se dice historia, no tiene mucha, simplemente que, como empleado de tu jefe, te ha caido el "bonito" trabajo de ir a buscar el precioso mineral que ya hemos comentado. Quejarte no te servirá de nada, así que, por lo menos, hazlo de buena gana.



LA TARANTULA TENTACULA

Si, si, ya sabemos que las tarántulas no tienen tentáculos, el nombre en cuestión le viene de las "tentaciones" que le entran a uno de salir corriendo cuando ve semejante animalejo. ¿Aclarado? Mejor.



EL COMPUTADOR CENTRAL

Tienes ante tus ojos al mismísimo computador que computa cada una de las acciones de tus computerizados enemigos.



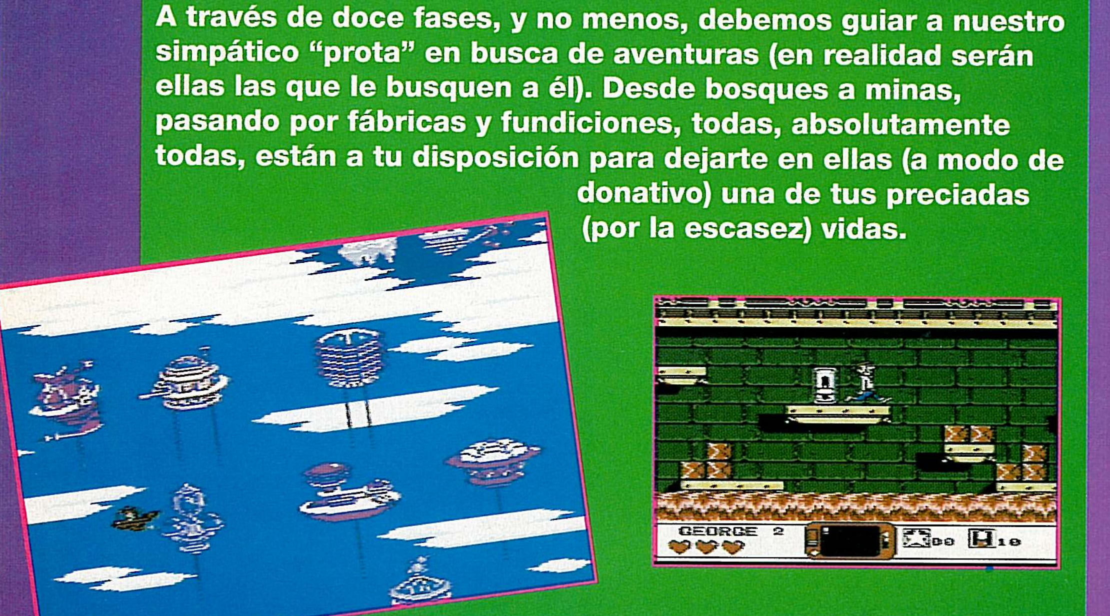
No te computas (perdón, confundas) a la hora de atacarle con tus lanzamientos de objetos, el más mínimo fallo provocará tu muerte inmediata (Esto son buenas noticias).



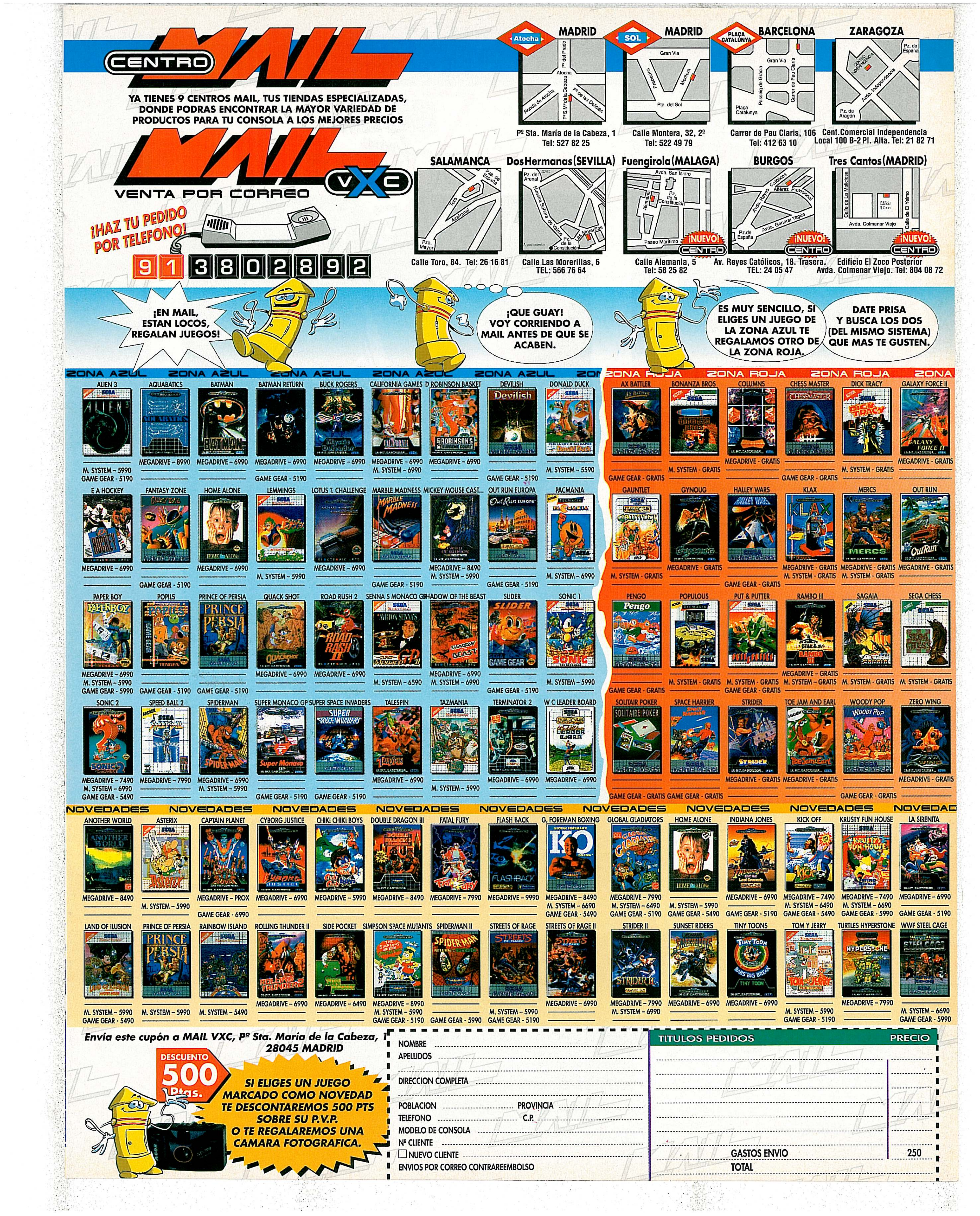


LAS FASES

A través de doce fases, y no menos, debemos guiar a nuestro simpático "prota" en busca de aventuras (en realidad serán ellas las que le busquen a él). Desde bosques a minas, pasando por fábricas y fundiciones, todas, absolutamente todas, están a tu disposición para dejarte en ellas (a modo de donativo) una de tus preciadas (por la escasez) vidas.

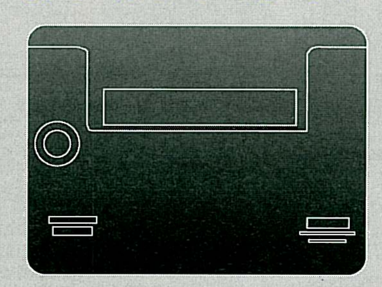






CENTRO MAIL
YA TIENES 9 CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
MAIL VXC
VENTA POR CORREO
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 3802892
MADRID
Atocha
Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25
MADRID
SOL
Calle Montera, 32, 2º
Tel: 522 49 79
BARCELONA
PLAÇA CATALUNYA
Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 412 63 10
ZARAGOZA
Cent.Comercial Independencia
Local 100 B-2 Pl. Alta. Tel: 21 82 71
SALAMANCA
Calle Toro, 84. Tel: 26 16 81
Dos Hermanas (SEVILLA)
Calle Las Morerillas, 6
TEL: 566 76 64
Fuengirola (MALAGA)
¡NUEVO! CENTRO
Calle Alemania, 5
Tel: 58 25 82
BURGOS
¡NUEVO! CENTRO
Av. Reyes Católicos, 18. Trasera.
TEL: 24 05 47
Tres Cantos (MADRID)
¡NUEVO! CENTRO
Edificio El Zoco Posterior
Avda. Colmenar Viejo. Tel: 804 08 72
¡EN MAIL, ESTAN LOCOS, REGALAN JUEGOS!
¡QUE GUAY! VOY CORRIENDO A MAIL ANTES DE QUE SE ACABEN.
ES MUY SENCILLO, SI ELIGES UN JUEGO DE LA ZONA AZUL TE REGALAMOS OTRO DE LA ZONA ROJA.
DATE PRISA Y BUSCA LOS DOS (DEL MISMO SISTEMA) QUE MAS TE GUSTEN.
ZONA AZUL
ALIEN 3 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
AQUABATICS MEGADRIVE - 8990
BATMAN MEGADRIVE - 6990
BATMAN RETURN MEGADRIVE - 6990 GAME GEAR - 5190
BUCK ROGERS MEGADRIVE - 6990
CALIFORNIA GAMES MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 6990
D ROBINSON BASKET MEGADRIVE - 6990
DEVILISH GAME GEAR - 5190
DONALD DUCK M. SYSTEM - 5590
E A HOCKEY MEGADRIVE - 6990
FANTASY ZONE GAME GEAR - 5190
HOME ALONE MEGADRIVE - 6990
LEMMINGS M. SYSTEM - 5990
LOTUS T. CHALLENGE MEGADRIVE - 6990
MARBLE MADNESS GAME GEAR - 5190
MICKEY MOUSE CAST... MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 5990
OUT RUN EUROPA GAME GEAR - 5190
PACMANIA M. SYSTEM - 6990
PAPER BOY MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
POPILS GAME GEAR - 5190
PRINCE OF PERSIA GAME GEAR - 5190
QUACK SHOT MEGADRIVE - 6990
ROAD RUSH 2 MEGADRIVE - 6990
SENNA S MONACO GP M. SYSTEM - 6590
SHADOW OF THE BEAST MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 6990
SLIDER GAME GEAR - 5190
SONIC 1 M. SYSTEM - 5990
SONIC 2 MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5490
SPEED BALL 2 MEGADRIVE - 7990
SPIDERMAN MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990
SUPER MONACO GP GAME GEAR - 5190
SUPER SPACE INVADERS GAME GEAR - 5190
TALESPIN MEGADRIVE - 6990
TAZMANIA M. SYSTEM - 5990
TERMINATOR 2 MEGADRIVE - 6990
W C LEADER BOARD MEGADRIVE - 6990
ZONA ROJA
AX BATTLER GAME GEAR - GRATIS
BONANZA BROS M. SYSTEM - GRATIS
COLUMNS MEGADRIVE - GRATIS
CHESS MASTER GAME GEAR - GRATIS
DICK TRACY M. SYSTEM - GRATIS
GALAXY FORCE II MEGADRIVE - GRATIS
GAUNTLET M. SYSTEM - GRATIS
GYNOUG MEGADRIVE - GRATIS
HALLEY WARS GAME GEAR - GRATIS
KLAX MEGADRIVE - GRATIS M. SYSTEM - GRATIS
MERCS MEGADRIVE - GRATIS M. SYSTEM - GRATIS
OUT RUN MEGADRIVE - GRATIS
PENGO GAME GEAR - GRATIS
POPULOUS M. SYSTEM - GRATIS
PUT & PUTTER M. SYSTEM - GRATIS GAME GEAR - GRATIS
RAMBO III MEGADRIVE - GRATIS M. SYSTEM - GRATIS
SAGAIA M. SYSTEM - GRATIS
SEGA CHESS M. SYSTEM - GRATIS
SOLITAIRE POKER GAME GEAR - GRATIS
SPACE HARRIER GAME GEAR - GRATIS
STRIDER MEGADRIVE - GRATIS
TOE JAM AND EARL MEGADRIVE - GRATIS
WOODY POP GAME GEAR - GRATIS
ZERO WING MEGADRIVE - GRATIS
NOVEDADES
ANOTHER WORLD MEGADRIVE - 8490
ASTERIX M. SYSTEM - 5990
CAPTAIN PLANET MEGADRIVE - PROX GAME GEAR - 6990
CYBORG JUSTICE MEGADRIVE - 6990
CHIKI CHIKI BOYS MEGADRIVE - 5990
DOUBLE DRAGON III MEGADRIVE - 8490
FATAL FURY MEGADRIVE - 7990
FLASH BACK MEGADRIVE - 9990
G. FOREMAN BOXING MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 6690 GAME GEAR - 5490
GLOBAL GLADIATORS MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 6490 GAME GEAR - 5190
HOME ALONE M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490
INDIANA JONES MEGADRIVE - 6990 GAME GEAR - 5190
KICK OFF MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - 6490 GAME GEAR - 5490
KRUSTY FUN HOUSE MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - 6690 GAME GEAR - 5990
LA SIRENITA MEGADRIVE - 6990 GAME GEAR - 5190
LAND OF ILUSION M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490
PRINCE OF PERSIA M. SYSTEM - 5990
RAINBOW ISLAND M. SYSTEM - 5490
ROLLING THUNDER II MEGADRIVE - 6990
SIDE POCKET MEGADRIVE - 6490
SIMPSON SPACE MUTANTS MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
SPIDERMAN II GAME GEAR - 5990
STREETS OF RAGE M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
STREETS OF RAGE II MEGADRIVE - 6990
STRIDER II MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 6990
SUNSET RIDERS MEGADRIVE - 6990
TINY TOONS MEGADRIVE - 6990
TOM Y JERRY M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
TURTLES HYPERSTONE MEGADRIVE - 7990
WWF STEEL CAGE M. SYSTEM - 6690 GAME GEAR - 5990
Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1 28045 MADRID
DESCUENTO 500 Ptas.
SI ELIGES UN JUEGO MARCADO COMO NOVEDAD TE DESCONTAREMOS 500 PTS SOBRE SU P.V.P. O TE REGALAREMOS UNA CAMARA FOTOGRAFICA.
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
GASTOS ENVIO 250
TOTAL

MASTER SYSTEM II

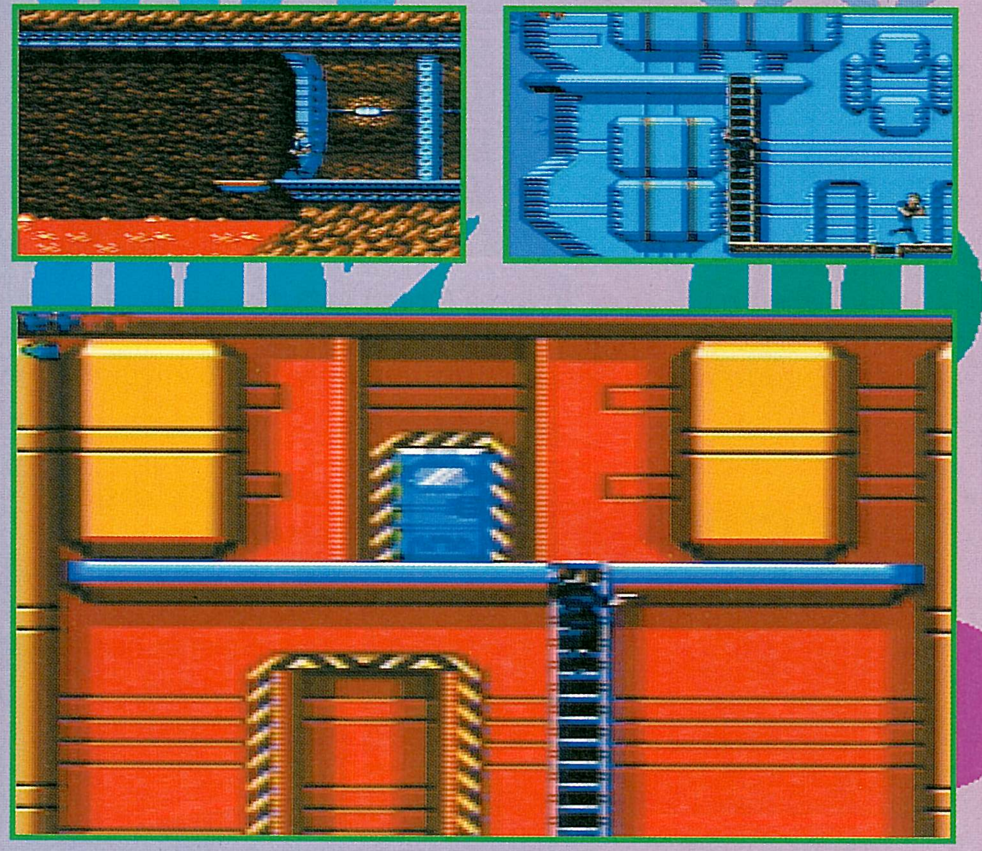


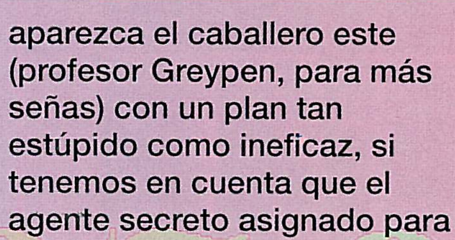
Pasarela:
JAMES BOND
Consola:
MASTER SYSTEM.
Compañía: DOMARK
Distribuidor: SEGA.
N. Fases: 13
N. Jugadores: 1

BOND

El agente secreto más famoso de todos los tiempos vuelve con su nueva película (cuyo estreno se llevará a cabo, exclusivamente, en nuestra Master System) en la que deberá pararle los pies a un lunático científico que, con el dinero obtenido mediante el tráfico de armas, pretende construir el arma más devastadora jamás creada.

JAMES BOND (THE DUEL)





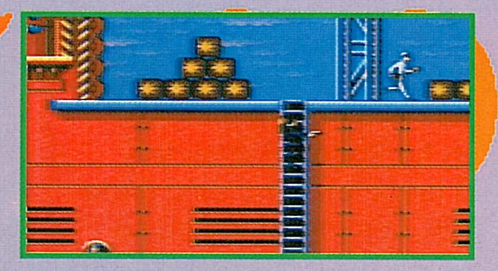


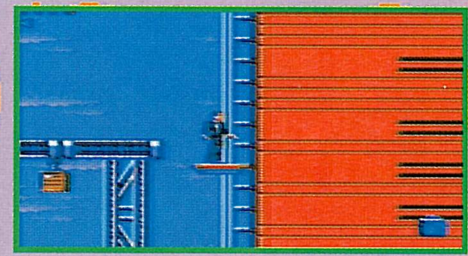
MENTE CORTA

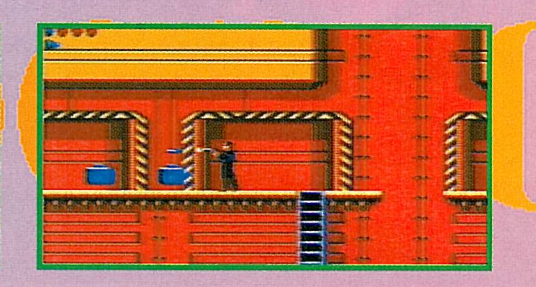
El citado profesor (o científico, como lo queráis llamar), se encuentra oculto en una isla secreta allá en el océano pacífico (tan secreta que no se sabe como, hemos llegado a ella sin querer), en compañía, suponemos, de su super-poderosa arma secreta (a mi esto me suena de otros juegos). Parece mentira que, a estas alturas de siglo, y con la cantidad de veces que han intentado dominar la tierra otros “supuestos” malos, me aparezca el caballero este (profesor Greypen, para más señas) con un plan tan estúpido como ineficaz, si tenemos en cuenta que el agente secreto asignado para este caso ha sido, ni más ni menos que... 007 (¡Oh! ¡que



... JAMES BOND







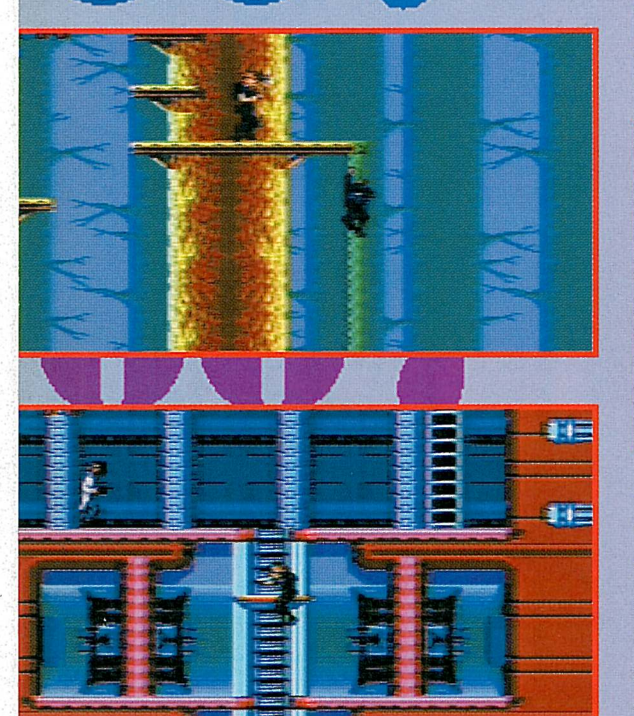
sorpresa!). Pero en fin, él sabrá lo que hace.
La isla, que en un principio era desierta, ahora resulta que no lo es (007 se empieza a mosquear). Tan majos como siempre, los simpáticos programadores de este juego, han querido contribuir activamente a la conservación de animales en extinción (entre los que se incluye también a los soldados del profesor) creando esta reserva natural de bichos e inventos a cada cual más peligroso.



EXTRA BONUS

Cada vez que completemos una fase, y a modo de recompensa, se nos presentará una pantalla con una mini-máquina tragaperras (o algo parecido) en la que podremos conseguir, bien un buen puñado de dolares (como la famosa película), bien un puñado de energía (suponemos, y ahora que esta de moda el programa de Rappel, que será energía positiva).

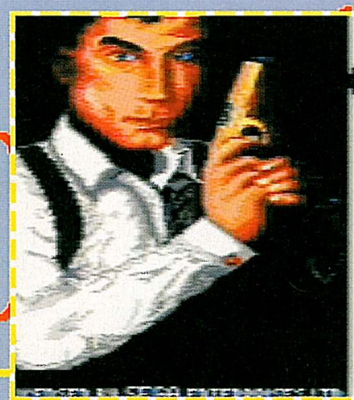


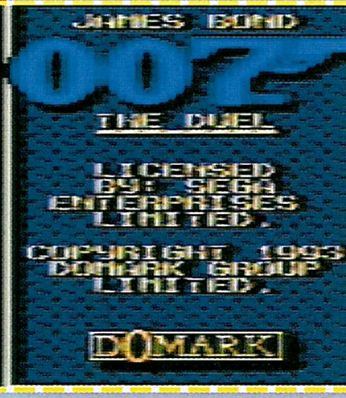


James Bond, que en esto de que le tomen el pelo es un experto (por que siempre le tocan las misiones más difíciles), y en vista de que si no realizaba la misión este mes no cobraba, ha decidido desplazarse hasta la mentada isla con la mente puesta en la doble letra del coche que le toca pagar este fin de mes. Tan mal anda la cosa, que ni siquiera va a poder contar con las ayudas del departamento de inteligencia británico, teniendo que conformarse con una ridícula pistolita que más que disparar balas parece lanzar rayos láser (aunque su efecto se asemeje más al de una aspirina).
En fin, todo originalidad.
El juego en sí no está nada mal. Los movimientos se

JAMES BOND

¿Qué os vamos a contar de tan "valeroso" personaje? ¿Qué es el agente secreto más famoso de la historia? ¿Qué sigue siendo el más pardillo de todo el servicio de inteligencia británico? ¿Qué no liga nada? (por lo menos, no tanto como yo). ¿Qué no sabéis de él? ¿Nada? ¡Entonces no me hagáis gastar saliva (perdón, tinta)!



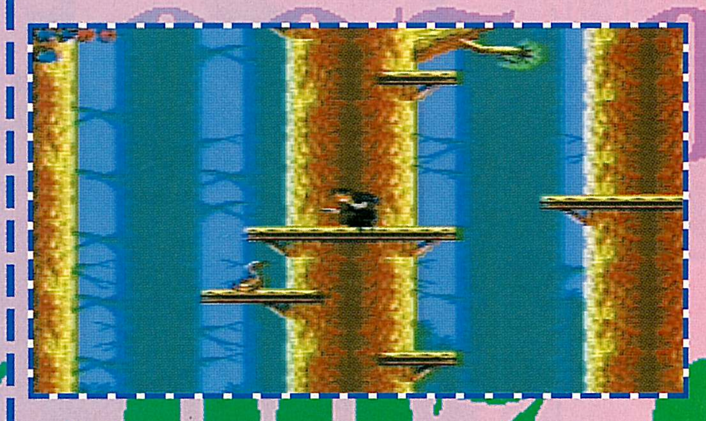


mantienen en el margén que delimitan las posibilidades de nuestra consola. El scroll, aunque suave, no es para lanzar las campanas al vuelo, y los gráficos, bien diseñados y cumplidores, se repiten con más frecuencia de la esperada. La música, que es el punto más flojo del cartucho, tampoco nos provoca excesiva preocupación si tenemos en cuenta que ya estamos acostumbrados a que este aspecto se cuide bastante poco en nuestra consola. En cuanto a la adicción del juego, todo depende del aguante que tengas delante de la pantalla ya que, intentar atravesar los trece niveles que componen el cartucho con tus escasísimas vidas y continues puede llegar a ser una tarea, no ya difícl, si no imposible. ¡Hombre! si te gusta sufrir, este juego te vendrá como anillo al dedo. A mi, que me van las cosas algo menos chunguillas, me desespera un poco.

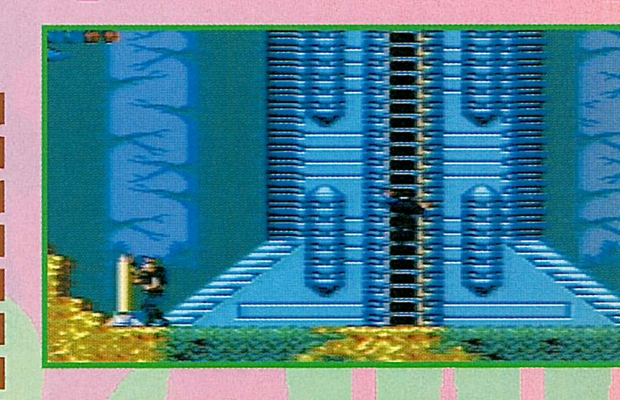
Un buen (con reparos) juego para tu System... Master System.

DOCTOR JONES

ACCIONES



Sabiendo de antemano que las posibilidades de un agente secreto que, según mis cálculos, debe tener ya algo así como 60 o 70 años, no son muchas, te diré que, aparte de disponer de una pistola echa en Taiwan, también podrá correr (¿?), saltar y escalar paredes y escaleras cual chimpance del ZOO. Por lo demás, paciencia y... a aguantar el reuma.



LA ISLA

La isla secreta (¡Je,Je!) del tal Greypen (¡#...) a la que debemos llegar con ayuda de la linea de metro secreta que une Madrid con Filipinas, se encuentra custodiada por decenas, centenas, millares e, incluso, millones de personas de mala fe que te atacarán pensando que es culpa tuya el que dejasen de emitir el programa de la Rafaela Carrá (y es que, hoy en día, a la gente se le engaña con cualquier tontería).



GAME BOY

THE FL

Hanna-Barbera®
THE FLINTSTONES
KING ROCK TREASURE ISLAND

Pasarela:
THE FLINTSTONES.
Consola: GAME BOY.
Compañía: TAITO.
Distribuidor: SPACO.
N. Jugadores: 1.

Como parece prácticamente imposible que alguien no haya visto alguna vez esos simpáticos dibujos animados que protagonizan nuestros amigos Pedro, Pablo, Wilma y Betty, vamos a "pasar" de presentaciones entrando, directamente, a comentar este "prehistorico cartucho".

Si hay algo que nos sorprende cuando vemos a Pedro y Wilma juntos es que siempre están discutiendo. Quizá por ello se mantengan tan unidos (no hay nada como ver a una pareja de enamorados discutiendo). Y quizás por eso mismo, el día que Pedro encontró el mapa de un antiguo tesoro, decidió que era el momento de ir a buscarlo para, ¿cómo no?, entregárselo a Wilma (¡que bonito!). Sentimentalismos y "pijerias"





WILMAAAAA!

aparte, lo que verdaderamente nos interesa, suponemos, es el juego en sí.

DE PASEO

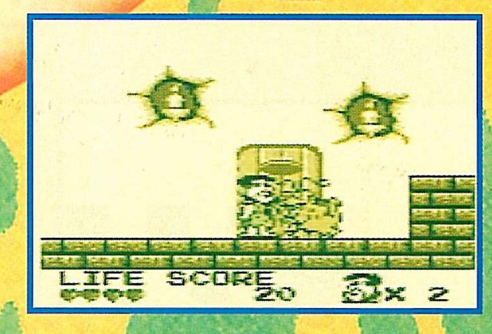
Recorrerte decenas de niveles recogiendo donuts al tiempo que esquivas todo tipo de seres prehistóricos y no tan prehistóricos puede parecer, aparte de poco original, bastante aburrido. Si piensas eso, ten por seguro que te estás equivocando. Reconocemos que hay cientos de juegos como este. Reconocemos que no introduce nada nuevo. Reconocemos, incluso, que el cine de serie B está en horas bajas. ¿Y que?. El juego es divertido y punto, y el que diga lo contrario... ya veremos lo que hacemos con él. En concreto, y como ya hemos explicado al principio





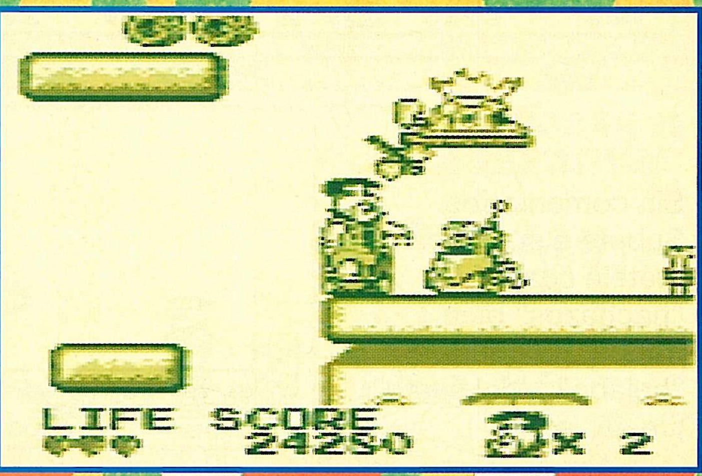






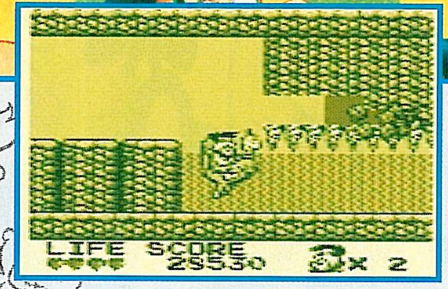


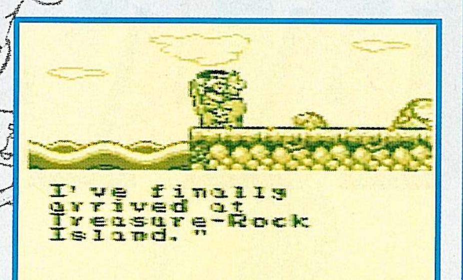




DINO

Aunque no tiene nada que ver con el famoso programador italiano (Dino Dini para mas señas), ocupa un papel importante en el juego. Con él, los saltos serán el doble de potentes y tus carreras el doble de rápidas. Lástima que con un simple toque de uno de nuestros enemigos este acabe estirando la pata.





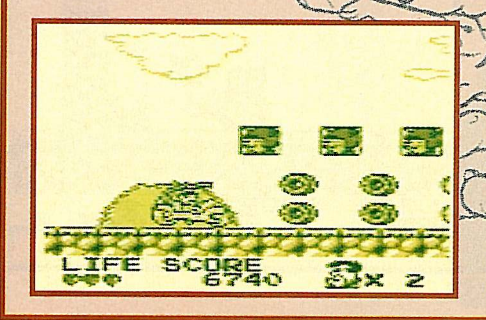
EN BUSCA DEL TESORO

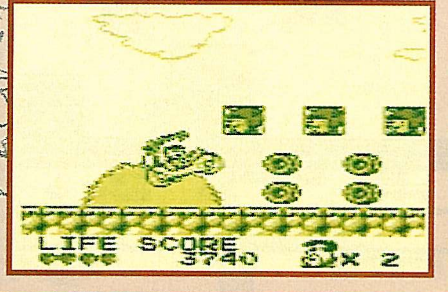
Gracias a uno de nuestro cientos de colaboradores, repartidos por todas las consolas del mundo, hemos conseguido una instantánea del preciso instante en que Pedro encuentra el tan ansiado mapa del tesoro. Una imagen que merece ser recordada por los tiempos de los tiempos...



EL TRONCOMOVIL

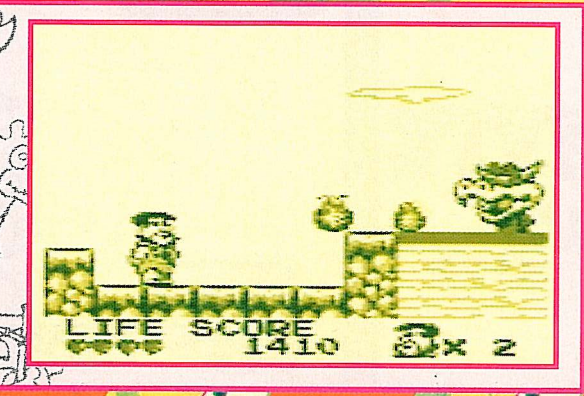
En algunas fases del juego tu misión será, cual carrera de obstáculos, avanzar con tu último modelo de troncomóvil a velocidades de vértigo, esquivando barrancos, piedrecitas, piedras, rocas, palmeras... ¡Qué locura!.





EL DRAGON "TONTORRON"

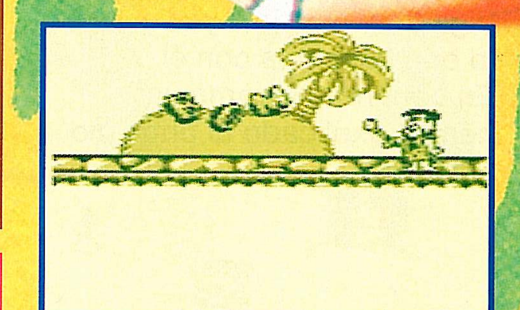
Sin comentarios. Subete a su chepa y métele cuatro "hachazos" bien dados. Se quedará "helado"... del susto. ¡Je, je, je!.

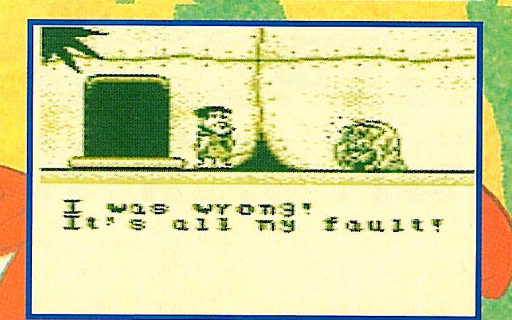


del comentario, Pedro se propone encontrar el tesoro, supuestamente secreto, cuyo mapa encontró en los alrededores de su hogar (¿qué demonios hacía allí el "mapita").
Obviamente, no va a estar solo en la búsqueda. Por supuesto, le "acompañarán" lindos conejitos, aves carroñeras, dinos e, incluso, calaveras (es increible el mal gusto que tienen ciertas personas). Bueno, lo de acompañar es relativo, lo que realmente buscarán será acompañarte a la tumba, cosa que, por otro lado, serás capaz de hacer tu mismo (tirándote por un barranco o algo parecido).

EL ENEMIGO ¿FINAL?

Después de sufrir como condenados intentando esquivar cada una de las trampas que nos han preparado, llega lo verdaderamente bonito e interesante en un juego de este tipo: el enemigo final. Tan simpáticos y violentos como siempre, intentarán que todo el camino que hemos recorrido sea en vano. Que lo

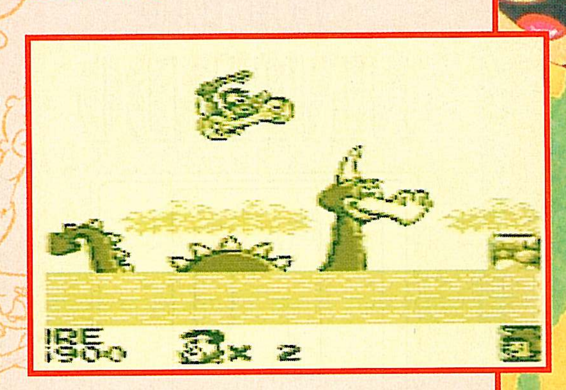


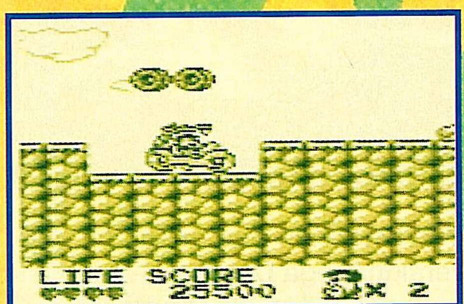




EL DINOSAURIO DEL TIO BRAULIO

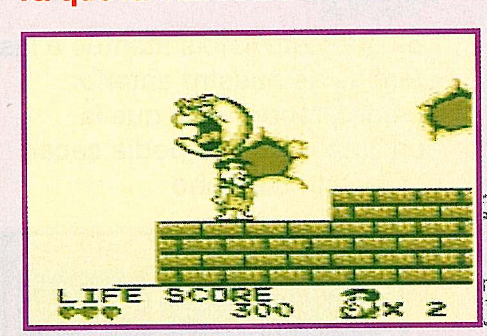
A pesar de ser considerado como animal doméstico, este pequeño ejemplar tiene la molesta manía de escaparse de vez en cuando provocando el consiguiente atasco en la carretera.
Cuatro hachazos en la cabeza y se acabó.





EL COMECOCOS QUE COME... COCOS

Ya que la cabecera no aclara muchas cosas, vamos a intentar decírtelo de otra forma. Este bicho con forma esférica (cuya boca abarca el 75 por ciento del perímetro de dicha esfera) tiene el impresentable vicio de comer cocos. ¿Está claro? Otro día lo intentamos de nuevo.

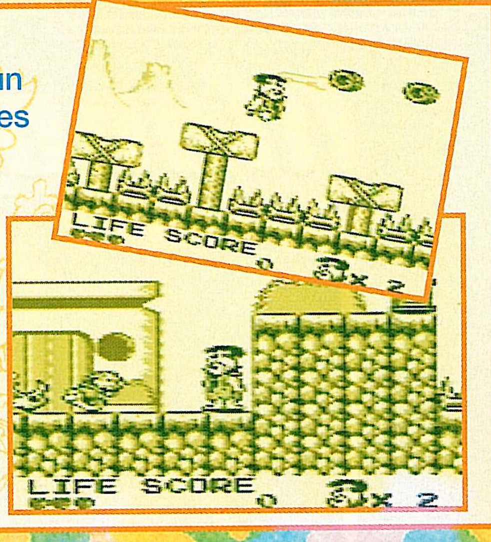


consiga o no, depende, única y exclusivamente de que el índice de la bolsa de Madrid supere los 300 puntos, es decir, casi nunca.
En "refinitiva", un juego muy bien realizado, chunguillo en todas sus fases y bastante facilillo en cuestión de enemigos finales. Chapeau para Taito por servirnos un cartucho tan simpático y divertido como este.

EDUARDO MANOSTIJERAS

PEDRO PICAPIEDRA

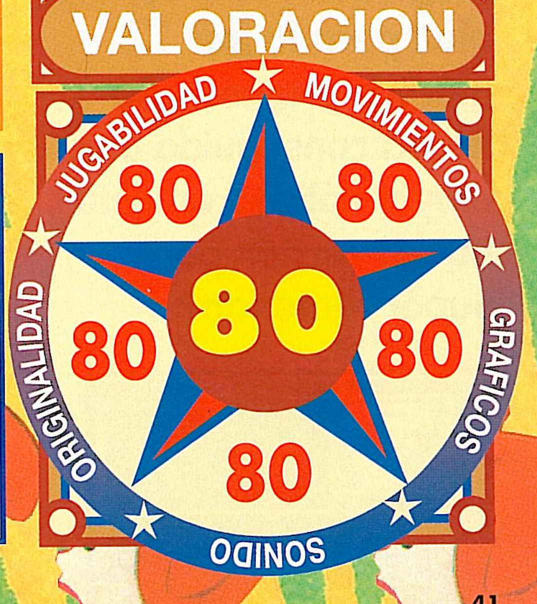
¿Qué os vamos a contar de un personaje como este? ¿Qué es el doble de Robert Reford? ¿Qué hizo la mili en Ceuta? Pues no. Te cuento que es un desastre en todos los sentidos y que, para una vez que le entra la vena de hacer algo por Wilma, todo el mundo se pone en su contra. ¡Desde luego...! ¡Hay gente incomprendida!



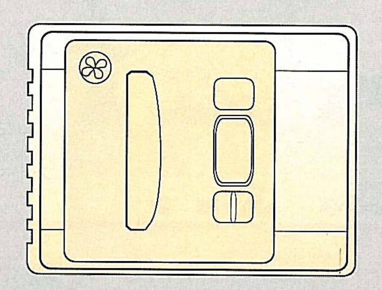
EL DRAGONCIN "ERROL FLYNN"

La verdad es que el parecido con dicho actor no lo encontramos por ningún sistio, pero bueno, algo había que poner. Es igual de "torpe" que el anterior. Un par de "golpecitos" entre ceja y ceja y... ¡Je, je, je!





SUPER NINTENDO



WARPSPEED





Pasarela: WARSPEED
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: ACCOLADE
Distribuidor: ARCADIA .
N. Jugadores: 1

El mes anterior os contábamos, en su versión Mega Drive, las desventuras de un Lugarteniente cuya misión era la de proteger de ataques externos la flota a la que pertenecía. El juego no salió muy bien parado por méritos propios. ¿Se habra conseguido una mayor calidad en esta nueva versión para Super Nintendo?

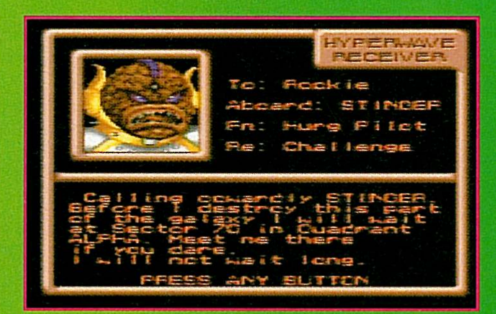


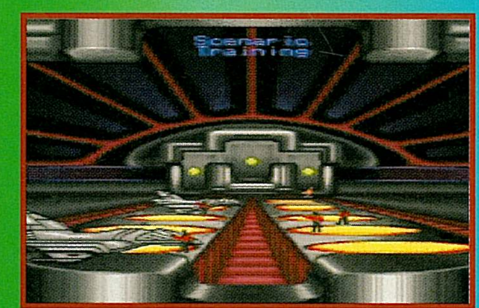
DE LA "MEGA" A LA "SUPER"

Los que estuvísteis atentos a las páginas de nuestro anterior número, recordaréis que la conclusión que se podía sacar sobre este cartucho (refiriéndonos siempre a la versión Mega Drive) era que, aunque la idea era simple y aparentemente divertida, su realización lo convertía en un juego difícil y extraño. Estos problemas parecen haberse



ODISEA ESPACIAL







subsanado en la versión que nos ocupa aunque, eso sí, ese clima de extrañeza en las primeras partidas no ha desaparecido en su totalidad.

TU PRIMERA MISION

Si por alguna extraña razón no pudiste leer la "crítica constructiva" que hicimos sobre ese cartucho (esperamos que no sea por no haber comprado la revista) ahora te damos la oportunidad de conocer que vas a poder encontrar en este cartucho.
Nada más introducir el cartucho, y trás una avalancha de opciones, te encontrarás en el hangar de la supuesta nave nodriza, dispuesto para emprender el vuelo en busca de intensas y emocionantes aventuras.
Perfecto. El espacio parece oscuro y solitario. No te lo creas. Utiliza el mapa para desplazarte a aquellos lugares en que, bien por presencia alienígena, bien por estar situado en ese punto una de las puertas del espacio (más conocidas como agujeros negros), tu intervención sea requerida por el alto mando. Acaba con todo "bisho" viviente y... vuelta a empezar. Regresas a la base, solicitas nueva misión y, así, hasta que te aburras.

EL ADICCIOMETRO

Sí, sí, no te rías que la cosa es así. El único aliciente que vas a encontrar para seguir jugando con este cartucho partida trás partida, será la de ver los nuevos modelos de aeronave que utilizarás a lo largo de la aventura y que, por otra parte, no difieren mucho unas de otras.
Lo que si hay que reconocerle a este cartucho son los increibles movimientos de las naves enemigas. Poseen una suvidad tal al desplazarse..., unas rotaciones..., unas ampliaciones..., magnífico (habrá que agradecerselo, suponemos, al archiconocido MODO 7).
El juego, en fin, es como muchas cosas en este mundo, bien hecho pero con una adicción muy limitada en la que influye, con toda seguridad, la baja dificultad que entraña el juego. Lo dicho, bueno pero... ¡le falta algo!.
A ver si lo encuentras.

● ● ● ● DOCTOR JONES











MEGA DRIVE

Pasarela:CHIKI, CHIKI
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1

Chiki Chiki no es, ni más ni menos, que el nombre de un simpático Rey cuyo pueblo, Alurea, vive en la más absoluta de las desgracias desde que las omnipresentes fuerzas del mal decidieron que ese lugar sería el objetivo de la más terrible de las magias. Sus hijos gemelos, los Chiki Chiki Boys, están decididos a devolver a su pueblo la añorada paz. Sólo falta tu conformidad.



THE CHIKI CHIKI BOYS

Los hermanos Chiki Chiki eran demasiado pequeños cuando todo aquello ocurrió para darse cuenta de lo que realmente le estaba ocurriendo a su pueblo, por ello, los sabios del lugar prefirieron que estos alcanzasen una determinada edad para comenzar la lucha (también tiene gracia, ¡podían haberla comenzado ellos mismos!). A los chicos no les ha parecido una gran idea pero, aun así, han decidido emprender el viaje por una "pequeña" razón: su padre ha sido raptado por las mismas fuerzas .
Llega el terrible momento de entrar en acción con uno de los juegos que mas simpatía derrochó a su paso por los Commodore Amiga. Sí, son ellos, los fantásticos y alucinantes... Chiki Chiki Boys.



CHIKI CHIKI







COMO UN ARCOIRIS

Lo que más le impacta a uno cuando observa detenidamente la carátula de este cartucho es, sin duda, los preciosistas gráficos que adornan el juego, dotándole de un colorido pocas veces visto en nuestra Mega Drive.
Comenzando por el mundo terrestre, pasando por el marino, llegando hasta el aéreo y a la espera de lo que nos deparen las siguientes fases, todos, absolutamente todos los gráficos, están dotados de una simpatía que se desborda (hasta límites insospechados) en los moméntos álgidos de la aventura.
Con la garantía que nos supone el saber que el dichoso cartucho (en el buen sentido de la palabra) sobrepasa lo habitual en su aspecto visual, vamos a adentrarnos en inexplorados mundos que, seguro, serán de tu agrado...

ALUREA

Salir de tu país en busca de lo siniestro y lo mágico va a ser, de por sí, una tarea bastante complicada. Acabar con todo tipo de bichos puede llegar a convertirse en una tarea rutinaria pero necesaria (la verdad es que no sabemos por que te atacan, cuando se supone que luchas por rescatar a su Rey), que se complica aún mas cuando nos damos cuenta de que contamos con tres escasísimas vidas y un irrisorio Continue (pero bueno, la vida es así).
Tras esto, todo será diferente, el color se tornará siniestro, la luz dará paso a la sombra y las nubes conformarán espectrales siluetas que te pondrán los pelos de punta.

ADICTIVO COMO LA VIDA MISMA

Hay que reconocer que los programadores de este magnífico cartucho han acertado a la hora de crear una gran cantidad de fases, de corto recorrido pero muy diferentes entre sí. Todo es cuestión de gustos, pero pensamos que este siempre ha sido el mejor sistema para este tipo de aventuras: numerosas fases cortas, diferentes entre sí, fáciles de jugar en sus primeros niveles, etc.
Una vez más estamos ante la típica confusión entre adicción y dificultad, aunque creemos que, en este caso, la dificultad no puede llegar a calificarse de demencial.









OS CHIKILLOS!

Por ello y por que yo lo digo, ve rompiendo la hucha ya que, en poco tiempo, el dinerillo que tienes dentro te va a hacer mucha, mucha falta. ¡Te lo avisamos!.
Por cierto, la música... genial.

JUAN CARLOS SANZ FERNANDEZ. "MAY".

LOS PERSONAJES



2 PLAYER

Como ambos dos son gemelos, lo que digamos para uno servirá perfectamente para el otro. Sus armas contra los duendecillos que hay dentro del cartucho se reducen a una potente espada, aunque, eso si, contarán con la magia que les enseñó, tiempo atrás, el mago del país, famoso por hechizar al ex-inspector de hacienda. Pero bueno, eso es otra historia.

LA TIENDA

Como atravesar decenas de fases puede desgastar a cualquiera, los señores de Sega han tenido la inmejorable ocurrencia de incorporar una tienda al final de cada n ivel, donde poder comprar energía y muchas cosas más con ayuda del dinero que habrás recolectado a lo largo de la fase. Idea original para un juego original.



TUS ENEMIGOS... FINALES

¿Como le van a faltar a este juego sus correspondiente dosis de enemigo de final de fase? Imposible. Para que veas que es cierto que los hay, aquí te mostramos unas cuantas imágenes de algunos de los más terroríficos que vas a poder encontrar. Flipa ¿No?







TIERRA

Como podrás comprobar (si algún día llegas a comprarte este juego), para hacerte la aventura un poco más amena, al principio del juego se te da la opción de elegir entre comenzar en la primera, segunda o tercera fase del juego. Y, ¿qué mejor que comenzar en tierra firme nuestra andadura por estos extraños parajes? Pues nada, al ataque.





AIRE

¿Qué mejor que meterse un galletazo con espada incluida desde miles de metros de altura? Nada, ¿Verdad? Hasta los "angelicales" huéspedes del cielo estarán en tu contra. ¡Es que no hay nada como caerle bien a la gente!



AGUA

El segundo elemento, por el cual te podrás mover a tus anchas, será el agua. Atravesar inmensos mares esquivando todo tipo de seres de las profundidades (incluidas almejas de desorbitados tamaños) es una auténtica delicia. Probarlo no cuesta nada y, además, siempre tienes la posibilidad de... bueno, da igual.



GAME BOY

Pasarela: CENTIPEDE
Consola: GAME BOY.
Compañía: ACCOLADE
Distribuidor: ARCADIA.
N. Jugadores: 1 ó 2

CENTIPEDE

¿GUSANITOS A MI?



Lo que a continuación se escribe es "todo aquello que siempre quisimos decir pero que nunca nos atrevimos a contar". Aprovechamos el momento de comentar este juego para pegar un "pequeño" tironcillo de orejas a más de uno (¡Uy!, me he quedado con la oreja en la mano).

HISTORIA DE UN CLASICO

Recuerdo los tiempos en que aquellos "pequeños" ordenadores, más conocidos como Spectrum, se introducían de forma masiva en los hogares de miles y miles de europeos. Era lógico, con ese "aparato" se podían hacer muchas cosas aparte de jugar con los maravillosos juegos que te regalaban y entre los que, ¡oh! que casualidad, se encontraba el super-adictivo (por aquellos tiempos) Centípede.

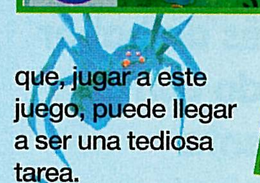
Parece increible. De aquello hace ya más de una decena de años. Pero, ¿sabes lo que más pena me da de todo esto, que aquella rudimentaria versión tenía una calidad igual e incluso superior a la de este Centípede para Game Boy. Increible pero cierto.

DE PATINAZO EN PATINAZO

Podéis pensar perfectamente que nos hemos ensañado con el juego. Os aseguro que no, aunque, desde luego, tendríamos muchas razones para haberlo hecho. Es tan sólo que me parece totalmente inconcebible que una prestigiosa casa como es Accolade (quien ha hecho gran parte de los mejores simuladores de la historia) se nos desmarque ahora con un "invento" como este.

Los gráficos son tan simples, los movimientos tan malos y la música tan repetitiva que lo mejor que le puede ocurrir a este cartucho es que, al cabo de unas partidas, acabe ¿cómo no?, en el fondo del cajón.

La adicción dependerá en gran medida de lo nostálgico que seas ya que, jugar a este juego, puede llegar a ser una tediosa tarea.

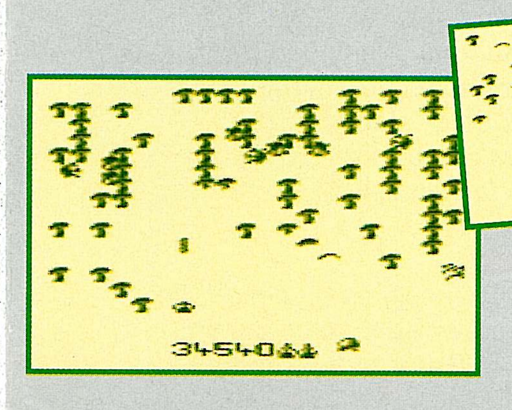


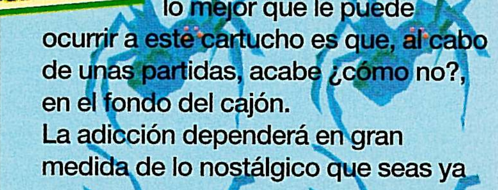
En definitiva, uno de los mayores "patinazos" de la archiconocida Accolade. Patinazo que, esperamos, nos haga olvidar muy pronto con algún lanzamiento espectacular (por ejemplo, el mismo Bubsy).

Ni siquiera la etiqueta de clásico le ayuda un poquito.

EDUARDO MANOSTIJERAS

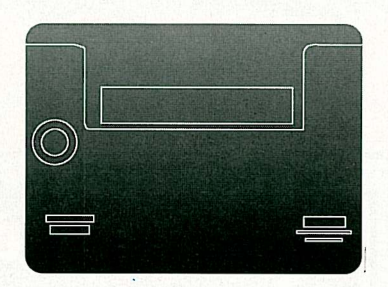






KRUSTY'S

MASTER SYSTEM II



PASARELA: KRUSTY'S FUN HOUSE
CONSOLA: MASTER SYSTEM
COMPAÑIA: FLYING EDGE
DISTRIBUIDOR: ARCADIA
N. JUGADORES: 1

SEGA™
Master System™
KRUSTY'S FUN HOUSE
FEATURING THE SIMPSONS!™
FLYING EDGE™
A Division of Acclaim Entertainment, Inc.
MATT GROENING
Licensed by Sega Enterprises, Ltd. for play on the SEGA MASTER SYSTEM, MASTER SYSTEM II, and MEGA DRIVE with MASTER SYSTEM CONVERTOR.

Después de haber pasado con diferente aceptación por las distintas consolas del mercado (Mega Drive, Super Nintento, Game Boy, etc.), llega ahora, por fin, esta magnífica versión para nuestra Master System que, por una vez y sin que sirva de precedente, no tiene nada que envidiar a las de 16 Bits (y cuando digo "nada", quiero decir "NADA").





La vida consolera se mueve en torno a una seride de modas que determinan, en parte, la actitud de las casas de software a la hora de planificar sus lanzamientos. Y, sin duda, una de las modas que más tela cortó en los últimos años fue la de los juegos de inteligencia (más bien rompecabezas) cuyo más claro exponente se encuentra en al archiconocido Tetris. Por supuesto, como las buenas modas nunca mueren, aquí te traemos este "alucinante" cartucho que te hará pensar un poquito (a veces, incluso más).

EL JUEGO

El juego, sencillo en su desarrollo pero difícil en su resolución, nos invita a capturar todos y cada

FUN HOUSE

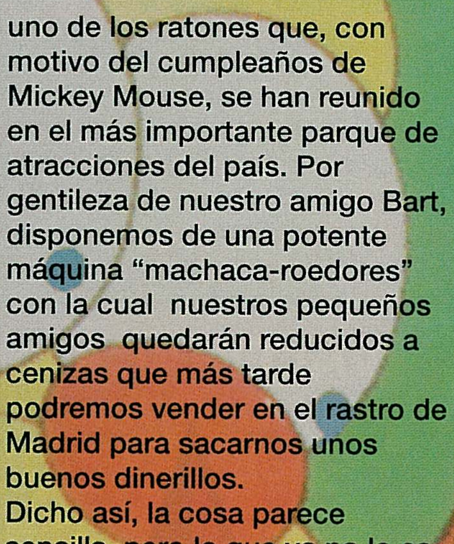






"KRUSTYFICANDO" RATONES





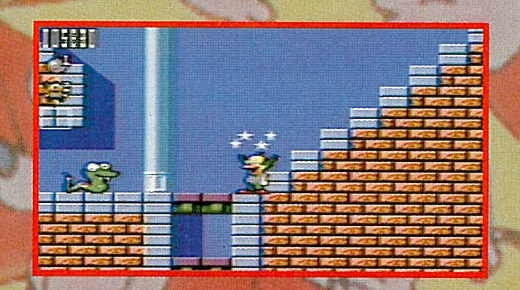
uno de los ratones que, con motivo del cumpleaños de Mickey Mouse, se han reunido en el más importante parque de atracciones del país. Por gentileza de nuestro amigo Bart, disponemos de una potente máquina “machaca-roedores” con la cual nuestros pequeños amigos quedarán reducidos a cenizas que más tarde podremos vender en el rastro de Madrid para sacarnos unos buenos dinerillos.
Dicho así, la cosa parece sencilla, pero lo que ya no lo es tanto, ni mucho menos, es el guiar a estos despistados animales hasta la mentada maquinita. Para conseguirlo, debemos mover bloques de piedras, construir tuberías, cavar túneles y demás acciones que todo payaso de la TV debería saber hacer.











INCREIBLE

Hagamos una prueba. Juntemos en una misma habitación a la todopoderosa Mega Drive y a nuestra querida Master System. Coloquemos el mentado juego en ambas consolas y encendamos los televisores. ¿Qué diferencias vemos? Que los colores de la versión Mega Drive son un poco más vivos ¿Y? Nada más. Si, si, como lo oyes, NADA MAS. ¿Qué queremos decir con esto? Pues algo tan sencillo como que la calidad de este cartucho va mucho más allá de todo lo visto hasta ahora, los movimientos, los scrolls, los gráficos, la música... en fin, absolutamente todo, posee una calidad pocas veces vista en nuestra Master System. Como consecuencia: una altísima adicción y un auténtico deleite para nuestros ojos y oidos. Lo dicho, genial.

● ● ● Eduardo Manostijeras

VALORACION

JUGABILIDAD	95
MOVIMIENTOS	90
ORIGINALIDAD	85
GRAFICOS	95
SONIDO	90
TOTAL	91

Un regalo para divertirse aprendiendo.

BBC

Cursos de idiomas en video para niños

MUZZY

EXITO MUNDIAL

OFERTA ESPECIAL DESDE: 9.900 ptas.

Sabemos que un niño está capacitado para hablar un segundo idioma incluso antes de poder leer y escribir en su propia lengua.

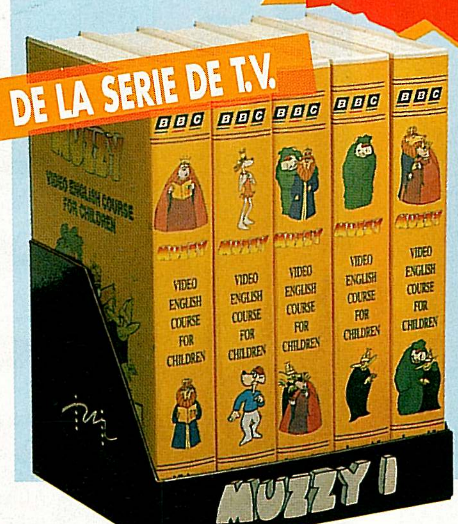
Ahora, sus hijos podrán hablar un segundo idioma utilizando el más original método de enseñanza hasta ahora conocido.

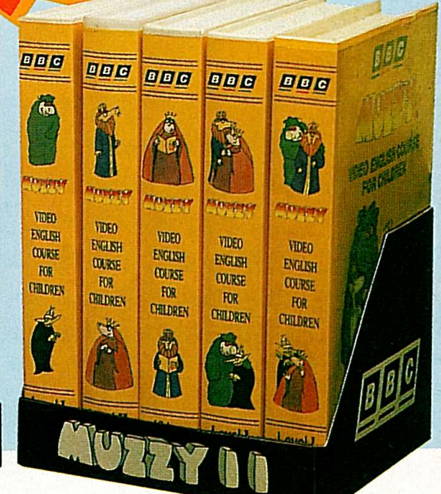
El sistema MUZZY, ha sido creado por la BBC de Londres, principales expertos en la enseñanza a través del entretenimiento. Esta colección está diseñada para niños en edades comprendidas desde los 4 a los 12 años.

MUZZY utiliza la animación en colores, con canciones y encantadores personajes, para que puedan aprender un segundo idioma de una manera natural.

Este método incluye todo lo necesario para que sus hijos comiencen a dominar un segundo idioma. Cada curso comprende 2 niveles de lenguaje: principiantes y post-principiantes.

DE LA SERIE DE T.V.







CUATRO IDIOMAS: INGLES, FRANCES, ITALIANO, ALEMAN

Cada nivel consta de 4 videocassettes de 45 minutos cada uno (2 con el nuevo idioma y 2 con la versión española, que les servirá como referencia y ayuda), además de un libro con el guión de los videos incluyendo su versión en español.

Consiga ya el curso de idiomas en video para niños MUZZY. Sus hijos se lo agradecerán.

¡¡regalo seguro !!



Si elige sólo un nivel, puede escoger una de estas dos peliculas como regalo y si ha escogido los dos niveles le regalamos las dos películas.

Su precio habitual en cualquier establecimiento es de 2.995 ptas. cada una.

SOLICITE A MOVIERECORD DIRECT EL CURSO DE IDIOMAS EN VIDEO ENVIANDO ESTE CUPON O LLAMANDO POR TELEFONO.

☐ **SI** deseo recibir en el domicilio que les indico, el curso de idiomas en video que a continuación señalo más 900 ptas. de gastos de envío y manipulación por Ochoa

		SUMA
☐ Curso de Inglés Nivel 1 **9.900ptas.**	☐ Curso de Inglés Nivel 2 **9.900 ptas.**	
☐ Curso de Francés Nivel 1 **9.900 ptas.**	☐ Curso de Francés Nivel 2 **9.900 ptas.**	
☐ Curso de Alemán Nivel 1 **9.900 ptas.**	☐ Curso de Alemán Nivel 2 **9.900 ptas.**	
☐ Curso de Italiano Nivel 1 **9.900 ptas.**	☐ Curso de Italiano Nivel 2 **9.900 ptas.**	
	TOTAL	

☐ Si sólamente ha elegido un nivel, indique la película de regalo elegida ____

☐ Si ha elegido los dos niveles de cualquier idioma las dos películas de regalo ya son suyas.

FORMA DE PAGO

☐ CONTRA REEMBOLSO ☐ ADJUNTO CHEQUE ☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS

TARJETA Nº: ____

NOMBRE DEL TITULAR ____ FECHA CADUCIDAD ____

REF: OK.

Recorte este cupón y envíelo hoy mismo a:

MOVIERECORD DIRECT
Mártires de Alcalá, 4
28015 Madrid

NOMBRE Y APELLIDOS ____

DIRECCION ____ C.P. ____

POBLACION ____ PROVINCIA ____

TELF. ____ FECHA NACIMIENTO ____ FIRMA X

N.I.F. ____

Si desea recibir rápidamente su pedido llame al

(91) 547 21 21 - 542 25 20

...o mande este cupón por fax llamando al:

(91) 559 63 99

MOVIERECORD DIRECT

NINTENDO



RODLAND

Pasarela:
RODLAND
Consola: NINTENDO.
Compañía: STORM
Distribuidor: DRO SOFT.
N. Jugadores: 1 ó 2



¿Os suena de algo la historia en que unos simpáticos muchachos, que viven en una simpática aldea y cuya simpática madre ha sido raptada por el simpático malo de turno emprenden la marcha en busca de una simpática hada madrina que les otorgará la custodia de la simpática varita Sheesanome?





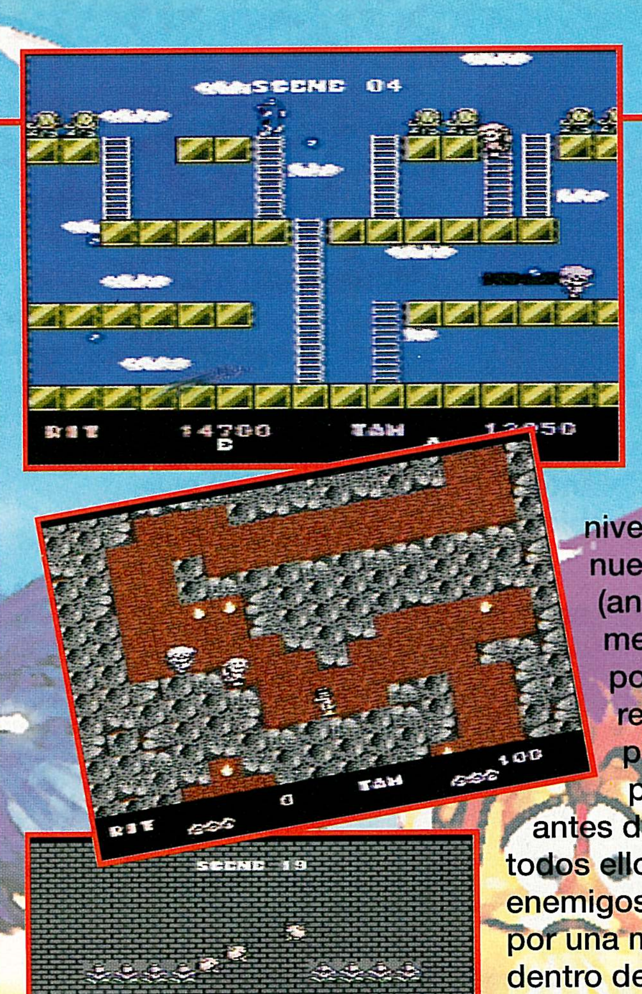
Los usuarios de Nintendo comenzabamos a echar de menos una buena conversión de este clásico "maquinorro" cuya adicción arruinó la vida de más de un ilustre personaje de la vida social española (entre los que, por supuesto, me incluyo).

Bromas aparte, este juego, cuyos comienzos se remontan







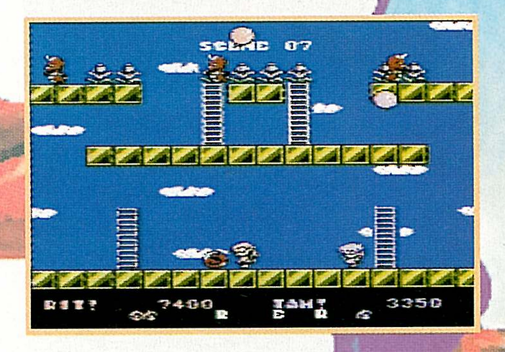


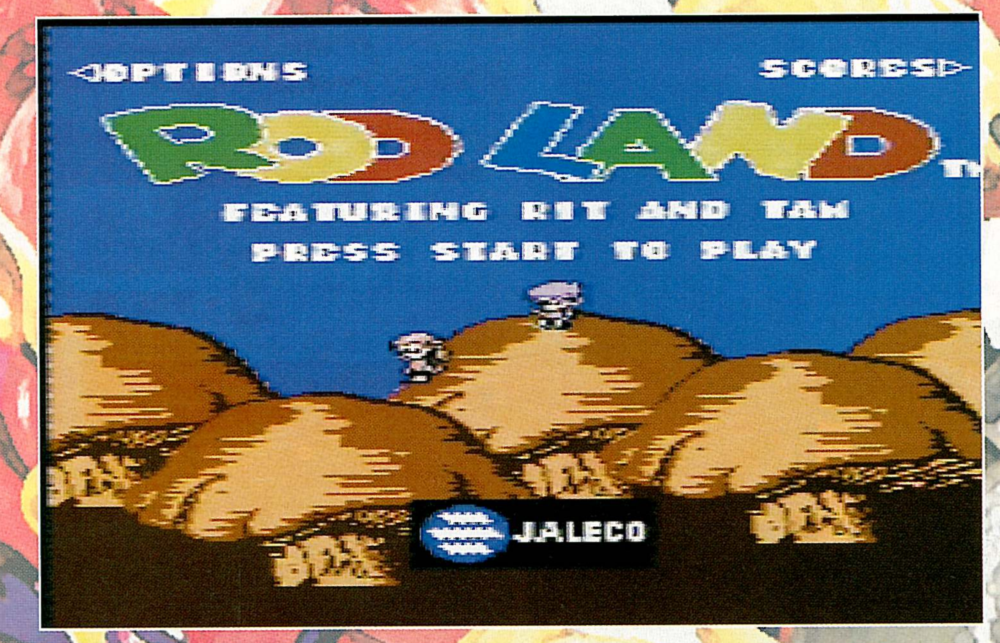
EL JUEGO

Las reglas de este divertido juego son tan sencillas como recorrer cada uno de los niveles fulminando a nuestros enemigos (antes amigos) en el menor tiempo posible. Si recogemos las plantas dispersas por todo el nivel antes de acabar con todos ellos, nuestros enemigos mudarán su piel por una más moderna dentro de la cual hallarás una más que preciada letra. Completa con ellas la palabra EXTRA y conseguirás "algo extra"...











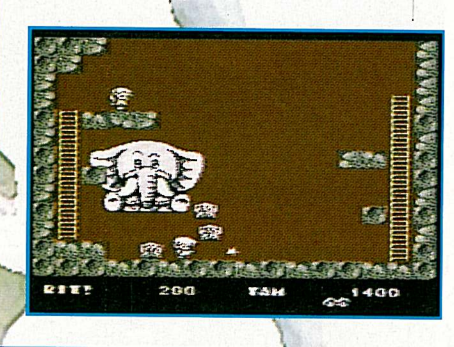


PERES, MAMA!



E.F.F

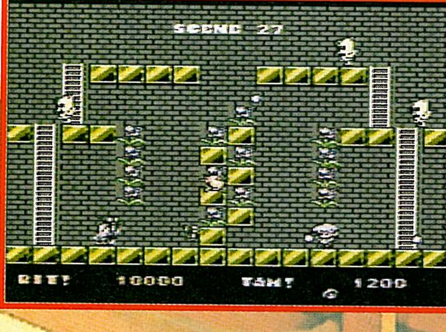
Como podéis observar, nuestros enemigos de final de fase tomarán formas distintas dependiendo del lugar en que no los encontremos. Así, enfrentarnos a elefantes gigantes, decenas de cocodrilos u horripilantes zombies va a ser algo cotidiano a lo largo del juego.

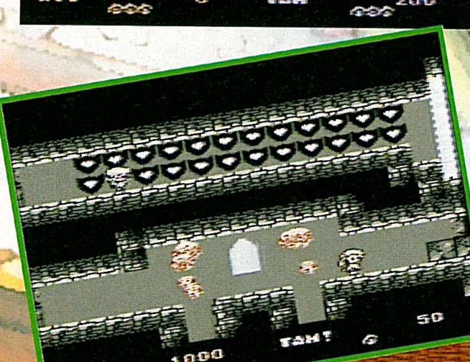
















años atrás en los salones recreativos, nos invita a acribillar a todo bicho viviente, móvil e inmóvil, que por alguna u otra razón se encuentre en esos momentos en pantalla (a excepción de tu compañero de aventuras, claro).

EN BUSCA DE "MAMA"

El "argu", cuyo contenido es tan profundo como el guión de Viernes 13 séptima parte, nos cuenta la típica historia del malo de turno que achicharra a medio pueblo en busca de la madre de nuestros amigos que, por lo visto, en su tiempo fue la culpable de que las fuerzas del mal tuviesen que abandonar la villa. Nosotros, como buenos hijos que somos, no podemos caer en la tentación de abandonarla solamente por que no nos deje llegar los domingos más tarde de las nueve de la noche, además, ¿quién nos preparará a partir de ahora la merienda cuando estemos viendo Sensación de Vivir? Pues eso.

HIPER-DIVERTIDO

A pesar de lo que os hemos contado hasta ahora, Rodland

es un juego que puede prescindir totalmente de cualquier tipo de argumento, por bueno que este sea. Rodland se limita a divertir a todo aquel que se acerca a una Nintendo.

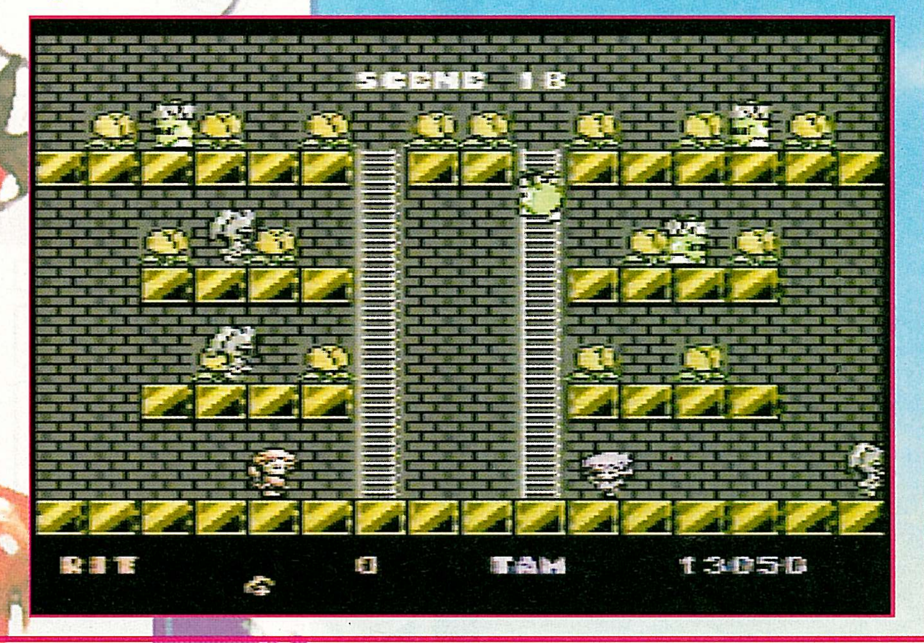






RIT Y TAM

Hermanos gemelos desde que nacieron (¡#?!), Rit y Tam siempre se han caracterizado por poseer un espíritu aventurero que les ha llevado a meterse en lios como en el que ahora se encuentran. ¡Por lo menos ahora lo hacen por salvar a su pobre madre! ¿O para tener a alguien que les haga la merienda...?



Unos gráficos cumplidores y bastante variados es la tarjeta de presentación de un cartucho en el que tanto los movimientos, como el sonido y sus pegadizas músicas te invitan a invertir horas y horas de tu tiempo libre en completar el casi medio centenar de niveles de que consta el juego.

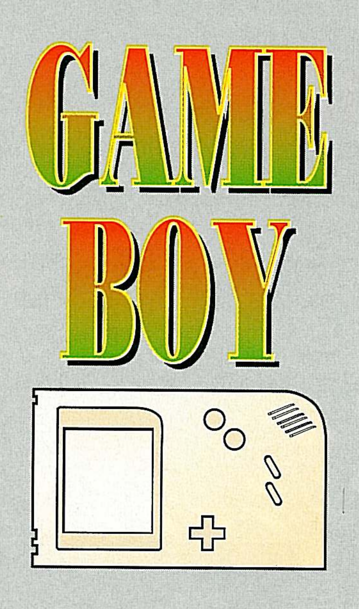
Un juego imprescindible que no puede faltar en tu colección. Un clásico que te enganchará a la pantalla de tu consola cual peliculilla de "la" S●a●n ●to●e.

EXTRA

Una vez que hemos recogido todas las flores que hay en la pantalla, nuestros enemigos se convertirán en unos extraños seres que, al ser golpeados, liberarán una de las cinco letras que conforman la palabra EXTRA. Cuando hayamos completado dicha palabra, una vida extra será sumada a nuestro marcador. Una vida que, a buen seguro, te vendrá de perlas en los momentos más difíciles.







SWORD O…

¡SUFR…

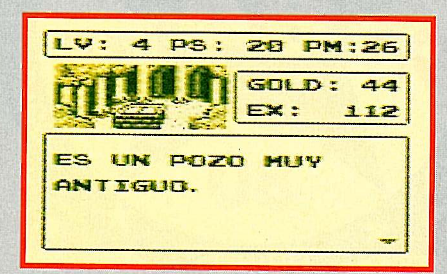
LV: 4 PS: 20 PM:26
LUCHAR AUTO
MAGIA MIMICA
USAR
HUIR

LV: 1 PS: 20 PM:20
GOLD: 0
EX: 0
¡OH! ¡ALGUIEN ACABA DE GRITAR TU NOMBRE!

LV: 1 PS: 20 PM:20
GOLD: 0
EX: 0
MOVER MOLINO
MIRAR USAR
ABRIR MAGIA
PEGAR PODER

Pasarela:
SWORD OF HOPE
Consola: GAME BOY.
Compañía: KEMCO
Distribuidor: .SPACO
N. Jugadores: 1

Tu tierra está siendo sometida a la tiranía de un malvado brujo, cuya primera medida fue la de capturar a nuestro querido Rey. Como suele ocurrir en este tipo de historias, por lo visto tú eres el único que puede liberarlos de semejante personaje. ¿Aceptas el reto?





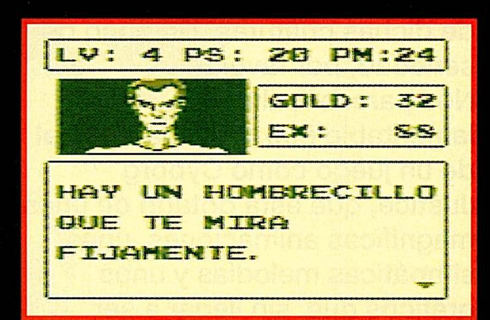
UNA DE MALOS

Sword of Hope nos introduce por primera vez (a los usuarios de Game Boy, por supuesto) y de la mano de Kemco en el apasionante mundo de los juegos de Rol.
En la piel de un apuesto y valeroso

OF HOPE



RE MAMMON!



Príncipe, debemos partir en busca de la "Espada de la Esperanza", única arma con la que podremos derrotar al malvado de turno que, en esta ocasión, responde al expresivo nombre de "Mammon" (lo que no sabemos es si también lleva patillas).

Con ayuda de sus malditos hechizos, Mammon ha convertido a casi todos los habitantes del país en robustos árboles que han transformado las afueras de la ciudad en un espeso bosque que te traerá más de un quebradero de cabeza.

ENROLATE A TU GAME BOY

Todos los que habéis disfrutado ya de una aventura rol sabréis como funcionan este tipo de juegos. Para los que, por el contrario, no lo sepan, ahí van estas lineas que te servirán, al menos, para hacerte una idea de lo que se puede encontrar en este tipo de cartuchos.

Básicamente, un juego de Rol se caracteriza por el uso de un sistema de puntuación que se utiliza para determinar en todo momento el nivel de valor que posees, la experiencia que tienes o la fuerza con que llegas a los combates.

Así, en un combate contra un enemigo, los ataques entre uno y otro se intercalan, perdiendo, lógicamente, el que quede con un rosco en su puntuación de fuerza. Al mismo tiempo, si ganas un combate, tu nivel de experiencia se incrementará o, en otro caso, acabando con los magos (típicos en este tipo de cartuchos) conseguirás incrementar tu nivel de magia.

Por lo demás, este tipo de juegos se asemeja más a los típicos juegos conversacionales que a otra cosa.

OPINION

Ciertamente, todo aquel que le guste este tipo de juegos disfrutará como un enano con este cartucho de Kemco, debido, principalmente, a la gran calidad que atesora el juego en todos sus aspectos. Unos gráficos pasables que cumplen de largo con su cometido ayudarán a crear la atmósfera necesaria que todo juego de Rol necesita.

Si a esto le añadimos que todos, absolutamente todos los textos están traducidos al castellano y que el manual posee una muy práctica guía para los no iniciados, podemos concluir con la satisfacción de haber encontrado un verdadero juego de Rol para nuestra Game Boy.

Que te guste o no, ya es cuestión de eso, de gustos...

EDUARDO MANOSTIJERAS



PASARELA

MEGA DRIVE

CYBORG

AJUST

Si hay algo que me da auténtica rabia en este mundo, son esos grupos de programación que cuentan con el privilegio de poder desarrollar cartuchos para las grandes consolas y que, como en este caso, se dedican a crear juegos cuya calidad podría haber sido infinitamente mejor si no hubiese sido por la "vagueza" de dichas criaturas. Un poco de seriedad, por favor.

Nos parece realmente lamentable que la calidad global de un juego como Cyborg Justice, que está dotado de unas magníficas animaciones, unas simpáticas melodías y unos gráficos que, sin llegar a ser maravillosos, si cumplen a la



Pasarela: CYBORG JUSTICE
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA.
N. Fases: 5
N. Jugadores: 1

Cyborg Justice, la última producción de Sega para nuestra Mega Drive, posee la cualidad de hacernos creer en un programa que, en principio, parece estar bien hecho, para posteriormente, tirar todo por la borda gracias, en parte, a la ínfima variedad de situaciones con que se le ha dotado al juego. Increible pero absolutamente cierto.

J U S T I C E

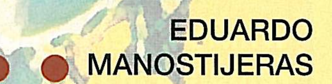
...ANDO CUENTAS

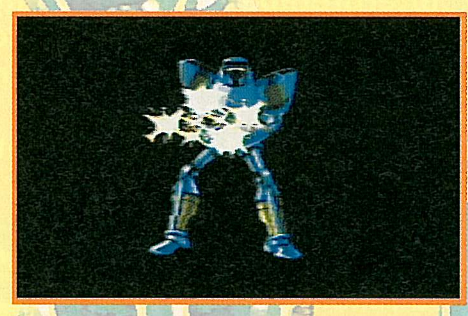
perfección su cometido, se vaya al traste por que a sus "trabajadores" programadores se les ocurrió la brillante idea de que, como ya habían trabajado demasiado elaborando el primer nivel, las restantes fases del juego iban a ser exáctamente iguales a la primera, eso sí, con una única diferencia, diferente color de fondo para cada nivel (¡Oh! ¡Vaya un inigualable alarde de capacidad imaginativa!).

"DE LOS NERVIOS"

Todo esto te puede parecer un poco exagerado así, de entrada, pero si quieres, te retamos a comprobar quien aguanta más partidas delante del dichoso cartucho. La reacción lógica sería la que sigue: primeramente, el susodicho jugador, y trás completar con éxito y orgullo para los suyos el primer nivel, procederá, cual inocente criatura, al asalto de una segunda fase que, para perplejidad de tan valeroso cabellero, es idéntica a la primera.
"Sin problema" -pensarán jugador y familia- semejante incertidumbre me quema aunque, por supuesto, ya me lo olía.
"De eso nada, colega" -rechinarán los circuitos de su Sega, "que a Dios pongo por testigo de que la cosa cambiará y si no, el cartucho se irá conmigo".
Semejante alarde de despropósitos nunca acabarían y, como prueba de su palabra y para aquellos que no le creían ordenó ejecutar su Sega y, por lo menos así, no lo verían.
Semejante verso, dedicado integramente a los programadores de tan "osado" producto, refleja, de una forma más alegre, algo que a mí no me parece nada gracioso: que nos coloquen las tres mejores fotos del juego en la carátula e intenten vendernos algo que, después de la primera partida, aburre a las vacas.
El juego es una maravilla a nivel de movimientos, pero a mí, y supongo que a todos vosotros, no me vale con eso.
Una lástima.

EDUARDO
MANOSTIJERAS







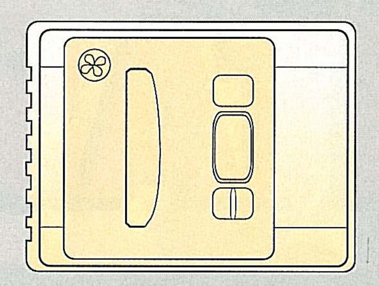








SUPER NINTENDO



PASARELA: WHIRLO
CONSOLA: SUPER NINTENDO
COMPAÑIA: NAMCO
DISTRIBUIDOR: ERBE.
N. JUGADORES: 1

WHIRLO

UN RAYO DE

Cuenta la leyenda que, hace mucho, mucho tiempo, los habitantes del país despertaron ante una intensa luz, brillante como el Sol, que hizo desaparecer las sombras de la noche. Poco antes de desaparecer, dicha luz se dividió en siete partes diferentes, ocultándose más tarde por el horizonte. A la mañana siguiente, todos los enfermos habían sanado...

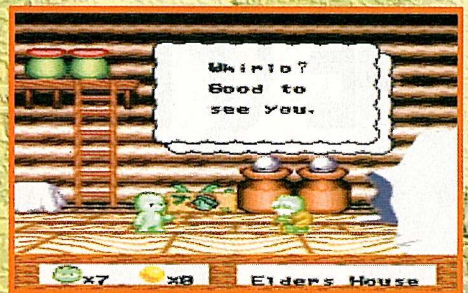
WHIRLO

Whirlo es el nombre de un extraño ser, cuyo aspecto se remonta al rodaje de "Desafio Total" en la que interpretaba a uno de los mutantes. Tal maquillaje le gustó tanto que decidió que, a partir de ahora, su meta profesional sería la de interpretar a seres mutantes en juegos para consolas.
Bromas aparte, este simpático personaje sufre la tragedia que supone tener a su familia enferma. Con tu ayuda, la felicidad ausente en la actualidad regresará por siempre.



WHIRLO









ESPERANZA

Ahora, siglos más tarde, el país vuelve a padecer una de las epidemias más devastadoras de toda su historia. Para que la historia sea un poco mas triste, la familia entera de Whirlo, esto es, mujer e hijo, se encuentran infectados por el fatal virus, por lo que Whirlo deberá recorrer el mundo en busca de las siete "porciones-pedazos-trozos-cachos" en que quedó dividida aquella milagrosa luz, y de esta manera, salvar la vida de sus seres queridos (salvar al resto de habitantes le trae sin cuidado).

UNA DE PLATAFORMAS

El juego, que utiliza el ya clásico sistema de plataformas, nos invita a acabar con todo bicho viviente que encontremos en nuestro camino y que, por lo visto, están subencionados por el "malo" de turno que encontró antes que tú las siete porciones.

Tú, que en cierto modo no eres para nada violento, has decidido que una buena arma para llevar a buen puerto la aventura sería tu querido tridente, arma inofensiva cuyo único peligro es la posibilidad de perforarte el estómago por tres lugares distintos.

A parte de esto, también cuentas con la capacidad de realizar acrobáticos saltos con los que dejar atónitos a las "niñas" del pueblo.

EL JUEGO

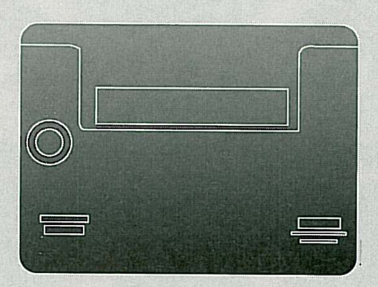
El juego, sin llegar a ser una maravilla en ninguno de sus aspectos, si está bien tratado en la mayoría de ellos. Los gráficos, aunque podían ser más variados, no dejan de tener un colorido y una calidad excelente, mientras movimientos, scrolls y demás efectos especiales cumplen a la perfección con su cometido. La musiquilla, de lo mejor del juego, con un ritmo y melodías francamente buenas.

En definitiva, un juego bien diseñado, simpático, agradable a la vista y que, además, te va a mantener pegado a la televisión durante un buen tiempo (pero no te olvides de tu chica, que estamos en verano y la tienes un poco abandonada).

● ● ● Eduardo Manostijeras



MASTER SYSTEM II

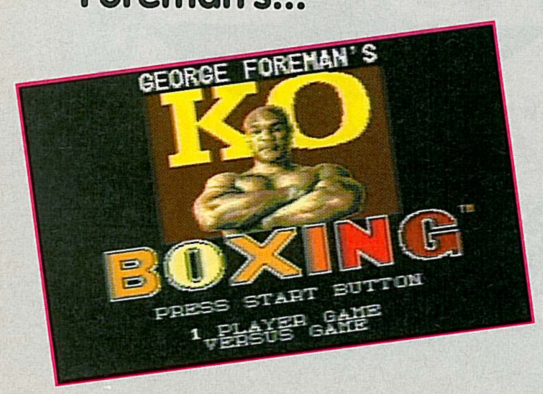


GEORGE FOREMA

¡DEFINIT

PASARELA: GEORGE FOREMAN'S KO BOXING
CONSOLA: MASTER SYSTEM
COMPAÑIA: FLYING EDGE
DISTRIBUIDOR: ARCADIA
N. JUGADORES 1 ó 2

Atención, pregunta: ¿hay alguien que se atreva todavía a asegurar que los usuarios de Master System nunca podrán tener un buen juego de Boxeo? Si lo hay, más vale que se vaya comprando una plaza de garage en el desierto del Gobi, por que acaba de meter la pata hasta el fondo. Y si no, que pruebe este George Foreman's...



AN'S KO BOXING

IVO!

PRIMERAS IMPRESIONES

Cuando uno observa la versión Mega Drive de este cartucho y comprueba que la calidad final del producto no es todo lo buena que cabría esperar, lo primero que le viene a la cabeza a un usuario de Master System es algo así como: "¡Dios mío, cómo tiene que ser la versión para mi consola!" Si de verdad pensaste eso, te estás equivocando ya que, aunque las fotos de la contraportada esten algo trucadas (ahora lo explicaremos más claramente), la calidad global del juego y sobre todo la diversión, alcanzan unos niveles más que aceptables.

"JORGE CAPATAZ"

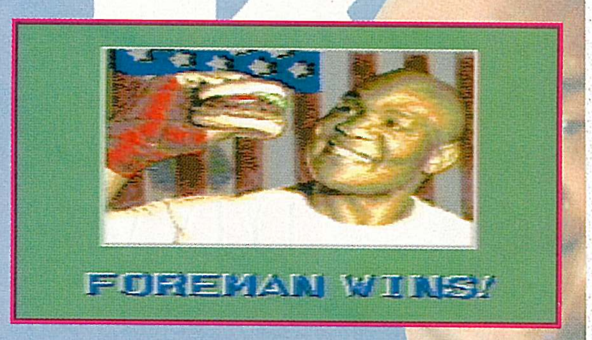
Simpático nombre el de nuestro protagonista de hoy. Simpático pero "capataz" de dejarte sin dientes de un puñetazo (¿No lo coges? Bueno, chistes más malos me han contado). Dejando las tonterías de lado (que por otro lado denotan nerviosismo por la llegada de las vacaciones), vamos a centrarnos en el juego en sí. Los afortunados poseedores de este juego, podrán comprobar que el tamaño de los luchadores que aparecen en la foto de la contraportada no se corresponde con la cruda realidad que se encierra bajo el plástico de dicho cartucho, realidad que, por otra parte, no desmerece la calidad final del producto.

El "truquillo" consiste en ampliar la parte de la foto en que se encuentran los luchadores para hacernos creer que los sprites de estos ocupan toda la pantalla, aunque, píjerias aparte y teniendo en cuenta que la adicción que produce el juego es tan alta, será mejor que te cuente algo que te resulte, por lo menos, más interesante que esto.

¡EN FIN!

¿Qué más os puedo contar? ¿Que los movimientos de los luchadores son geniales? ¿Que puedes jugar contra un amigo tuyo o contra el ordenador? ¿Que los gráficos se adaptan perfectamente a la calidad global del juego? ¿Que el sonido, sin ser una maravilla, cumple a la perfección? ¿Que te lo vas a pasar de miedo con él? ¿Que hasta los golpes duelen de verdad? ¿Que volverán las oscuras golondrinas en su balcón los nidos a colgar? ¿Que te vas a quedar enganchado al dichoso cartucho? ¿Algo más? Sí, que es el mejor juego de boxeo para tu Master System... y además, con diferencia.

Eduardo Manostijeras



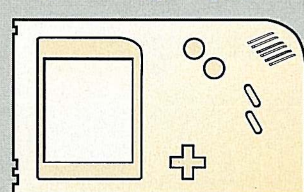








GAME BOY



ESTRELLA POR UN DIA

Pasarela: STARHAWK
Consola: GAME BOY.
Compañía: ACCOLADE
Distribuidor: ARCADIA.
N. Fases: 5
N. Jugadores: 1

Hay juegos que se crean para ser aunténticas "estrellas" y juegos que salen auténticamente "estrellados". Por supuesto, también los hay que nacen para ser estrellas y acaban estrellados, al mismo tiempo que, cartuchos con todas las papeletas para estrellarse, al final se convierten en auténticas estrellas. ¿Está claro el asunto?

Trás este juego de palabras sin sentido, te estarás preguntando en cual de esos tres grupos se puede englobar este título de Accolade. Bien, trás unos segundos de reflexión, llegamos a la conclusión de que, como estrella estrellada, este cartucho tendría un lugar preferente en el segundo grupo. ¿Como puede ser que un cartucho como este, a primera vista de calidad, acabe estrellado? Sencillo. Cuando cierto aspecto no se cuida, el resto del cartucho se resiente de ello.

DE FASE EN FASE

Recorrerte cada una de las cinco fases de que consta el juego, atravesando sus preciosistas parajes, observando sus increibles scrolls (que merecen mención aparte) y acabando con sus imponentes enemigos de final de fase, parece, a priori, suficiente para que el juego que nos ocupa destaque de entre la mediocridad que nos invade.

Si eso es lo que piensas, estás absolutamente equivocado



STARHAWK

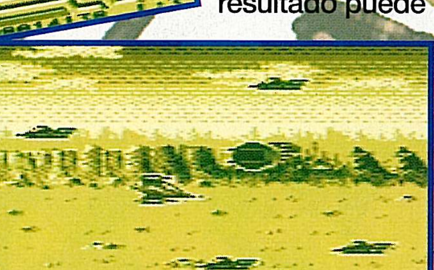
aunque, por supuesto, no te culpamos por ello (a nosotros también nos ocurrió).

UN TOQUE DE JUGABILIDAD

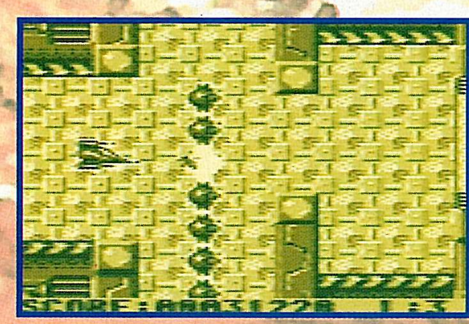
Eso es, precisamente, lo que está pidiendo a gritos este juego (lástima que ya no se pueda hacer nada por él). Intentar pasar, sola y exclusivamente, la primera fase, puede costarnos litros y litros de sudor (imagínate ahora con los calores del verano) gracias, entre otros, al señor don velocidad que, nos imaginamos, en este juego no tenía un papel excesivamente relevante.

Unele a esta "gracia" la imposibilidad de acabar con cinco enemigos seguidos y que, además, solo dispongas de un arma. ¿Qué nos queda?. Nos queda este Starhawk y sus magníficos scrolles en varios planos y velocidades, algo que, por otro lado, nos demuestra que, el día que se conjugue en nuestra Game Boy calidad y adicción, el resultado puede ser explosivo como la dinamita. Es obvio que Starhawk ha nacido para ser estrella... por un día.

EDUARDO MANOSTIJERAS







OJITOS

A falta de más habilidad para acabar con nosotros, este bichejo tiene, a cambio, unos magníficos ojos azules que saltarán en pedazos con ayuda de nuestros proyectiles. El espectaculo se deja ver.



NODRIZA

Acaba con el invento este y habrás acabado con el último de los obstáculos. La causa por la que luchas habrá triunfado y, mientras tanto, los humanos seguiremos siendo felices hasta que los programadores nos separen.



MIL OJOS

¿Con que te quedas? ¿Con cantidad o con calidad? Parece que nuestro amigo mil ojos se queda con la cantidad. Allá el, donde esten un par de bonitos ojos azules...



LA NAVE...CILLA

No sólo no pueden con nosotros sino que, además, ya sólo les queda el recurso de mandarnos nave... cillas que nos tienen ningún peligro. ¿O quizás sí? Lo dejamos en tus manos.



OJAZOS

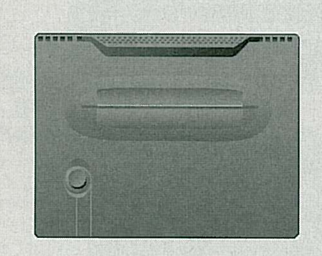
Como la cosa va de ojos y, aunque este no sea exactamente un ojo (por lo menos lo parece), la ocasiópn merecía que le colocásemos un titular como el que encabeza este apartado. Bueno, si no te gusta, ya veremos que podemos hacer.





NEO GEO

ART OF



Pasarela:
ART OF FIGHTING
Consola: NEO GEO.
Compañía: SNK
Distribuidor: LASP.
N. Jugadores: 1 ó 2

Después de habernos gran parte de nuestros ahorros y parte del sueldo en la "dichosa" máquina recerativa, por fín tenemos la esperada oportunidad de, trás un nuevo "pequeño" esfuerzo económico, hacernos con uno de los mejores cartuchos de lucha que jamás hemos visto en consola alguna... Art of Fighting para la Neo Geo.

FIGHTING

EL ARTE DE JUGAR

Quizás nos hemos quedado un poco cortos a la hora de calificarle como uno de los mejores juegos de lucha, ya que, por méritos propios, esta maravilla de la programación podría encabezar el ranking de este tipo de juegos por encima, incluso, del mismísimo Street Fighter II. No, no nos excedemos ni una pizca.

Tan sólo debes tener paciencia y leerte las siguientes líneas, donde te explicamos todos y cada uno



EL ZOOM

Observad detenidamente las dos pantallas que acompañan a este recuadro. ¿Veis alguna diferencia importante? ¿Que el tamaño de los personajes es distinto? Efectivamente, cuando los dos luchadores se encuentren a una gran distancia uno del otro, el zoom de pantalla se abrirá para mostrarnos una mayor porción de esta, cerrando, por el contrario, cuando ambos se encuentren a menor distancia.





de los detalles de este "alucinante" juego.

EL ARTE DE LA LUCHA

Como su propio nombre proclama, con este juego vas a entrar en un mundo en el que la lucha se convierte en todo un arte. Un mundo en el que las artes marciales cobran vida gracias a la casi infinita cantidad de golpes y movimientos que pueden realizar nuestros personajes. Quizás, una de las cosas que más te pueda llamar la atención (aparte del zoom, del que hablaremos más adelante) sea el tamaño de los personajes (realmente increíble). Desde Ryo hasta Robert, pasando por el "amanerado" King, todos, absolutamente todos, dan forma a unos "sprites" que, en el caso de Jack (el guardian del Bar) llega hasta límites inpensables. En cuestión de golpes y

RYO SAKAZAKI



Es uno de los dos personajes que podemos controlar en el modo aventura. Experto en las artes marciales, fue capaz de desarrollar una serie de golpes cuyas consecuencias para con el contrario pueden ser devastadoras. Ahora se embarca en la que, probablemente, sea su última aventura: encontrar a su hermana Yuri que ha sido raptada por el "malo" de turno.



MODO ADVENTURE/VERSUS

En el menú de opciones encontraremos, aparte de la elección de nivel de dificultad y selección de idioma (inglés, japonés y... español), una opción en la que podemos elegir, bien jugar la aventura completa, bien enfrentarnos uno por uno contra el resto de personajes (o contra un amigo que, aunque quede un poco repetitivo, se convertirá en nuestro enemigo).

La principal diferencia entre un modo y otro radica en que el primero de ellos (aventura) tiene un final definido, mientras el segundo nos invita a enfrentarnos uno por uno contra el resto de personajes, quienes serán controlados, bien por el ordenador, bien por un amigo tuyo.





ROBERT GARCIA

Creció junto a Ryo en los peligrosos suburbios de la ciudad. Ahora, con el tiempo, se ha convertido en un auténtico Maestro del Karate. Sus temidos golpes, unidos a su experiencia, serán factor determinante a la hora de llevar a buen puerto la aventura. Con tu ayuda, estamos seguros de que lo conseguirá.



movimientos, te remitimos a los cuadros que acompañan a este comentario y en los que te explicamos todo lo que siempre quisiste saber y nunca te atreviste a preguntar sobre ellos.



AL LIMITE

Aunque yo sigo pensando que mil palabras valen más que una imagen (y no penséis que me he equivocado), en este caso se cumple todo lo contrario; que las veinte o treinta pantallas que os mostramos en este comentario valen más que diez mil palabras.

Los maravillosos gráficos de que hace gala este cartucho, los impresionantes efectos de sonido y las "hiper-marchosas" músicas que ambientan cada una de las fases del juego, dan forma a una auténtica obra de arte del mundo de los videojuegos.

No lo dudes, si has aprobado ye de todo, dile a tus padres que te lo compren. Imprescindible.

EDUARDO MANOSTIJERAS



















VALORACION

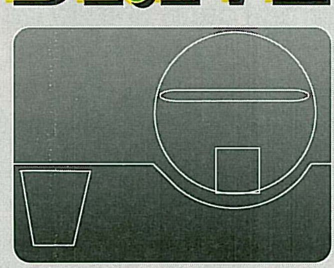
JUGABILIDAD	98
MOVIMIENTOS	98
GRAFICOS	97
SONIDOS	98
ORIGINALIDAD	95
TOTAL	98







MEGA DRIVE



PASARELA:
CAPITAN AMERICA
CONSOLA: MEGA DRIVE
COMPAÑIA: DATA EAST
DISTRIBUIDOR: SEGA
N. FASES: 5
N. JUGADORES: 1 ó 2



¡THEEEEE AVENGEEE...

Este mes, para no faltar a la rutina, se nos presenta un nuevo super-cartucho, o lo que es lo mismo, un cartucho-super. Creo que no me explico. Lo que realmente tenemos aquí es un cartucho-super, pero no porque sea un super-cartucho (la verdad, tiene el mismo tamaño que el resto de cartuchos), sino porque el cartucho trata sobre un super... héroe.







CAPITAN AMERICA



Está claro que la dosis mensual de super-héroes no puede faltar, por ello Data East ha tenido la delicadeza de crear un cartucho que, aunque no muy elaborado en sus aspectos técnicos, si te absorve totalmente en el aspecto fundamental: la adicción.
No vamos a profundizar excesivamente en el argumento del juego ya que, el incluir ideas totalmente nuevas (como que hay un malo) con situaciones más clasicas (malo que quiere conquistar el mundo), y en conjunción con ideas revolucionarias (y además se quiere cargar al "Capi"), puede provocar una sobrecarga en nuestros circuitos (léase cerebro) que nos impida "procesar" tal cantidad de originalidad.
Bueno, la cosa comienza con el pie izquierdo, pero no te preocupes, estamos seguros de que todo lo que leas a partir de ahora te gustará mucho más.

DE SERIE B

Cuando uno, trás haber elegido el personaje con quien llevar a cabo la aventura, se para a observar detenidadmente la pantalla de juego y ve esa especie de maraña de colores en la que aparece, cual espartano guerrero, nuestro heroico personaje, lo primero que le viene a la cabeza son aquellas películas del "Vengador Tóxico" que se caracterizaban más por lo bien que te lo pasabas con ellas que por la calidad de la película (aunque todo dependía del estomago que uno tuviese para tragarse los citados films).
Bueno, comparaciones sin sentido aparte, lo que no se puede negar es que el sonido que se le ha incorporado al juego es genial, con mención especial para la más famosa digitalización de la historia de las consolas y que suena algo así: ¡Theeeee Avengeeeeers! (¿Te explicas ya el titular de este artículo?).

LO DICHO

Ahí queda todo lo que hemos dicho hasta ahora; introduce el cartucho en tu consola, observa los bruscos movimientos de tus personajes, deleítate con los abstractos gráficos que acompañan al juego y grita de terror cuando te encuentres con los horripilantes e infectos seres de final











LA HISTORIA



La Calavera Roja, personaje número veintidos mil trescientos cincuenta y cuatro que pretende conquistar el mundo, ha tenido la suerte de encontrar un aparatejo cuya utilidad se centra en controlar la mente de todos los humanos. Perdón, de todos menos cuatro. ¿Qué quienes son estos cuatro...? ¡Theeeee Avengeeeeers!

STARRING



Como todo buen juego de Data East, el cartucho cuenta con un reparto de excepción que encabeza el mismísimo Capitán America y al que acompañan los no menos conocidos Hawkeye, Visión y Hombre de acero. Entre los cuatro deberán conseguir que el mundo recobre la "paz" que guardaba antes de que tan maléfico personaje apareciese.

E.F.F.

Los enemigos de final de fase, cuya presencia se requiere ya en cualquier tipo de cartucho, resultan tremendamente complicados de exterminar.
La paciencia será tu mejor arma contra ellos (aunque si llevas una buena cantidad de vidas, mejor que mejor).
Enfréntate a robots más altos que el Empire State Building, Pulpos con inmensos tentáculos o gigantescas naves que sobrevuelan la ciudad al tiempo que te "frien" a tiros. Complicado pero divertido.



de fase. Aprende inglés escuchando las digitalizaciones del cartucho y juega a la vez con tu mejor amigo para intentar salvar al mundo. Lo dicho, puede que te guste o no, pero lo que está claro es que yo he pasado muy buenos ratos con él y con mis amigos. Por suerte estamos en un país libre y tu eliges lo que quieres.

Doctor Jones





LAS FASES

A través de cinco "difíciles" niveles deberás encontrarte con los más peligrosos "malos" de todos los tiempos. Klaw, Living Laser, Whirlwind, Wizard, Mechateco, Juggernaut, Ultron y un sin fin de personajes más de todos los tamaños y colores tratarán de impedir que salves a tan "azulado" mundo de la destrucción.






TODOS LOS MESES
EN TU KIOSCO
OK PC
LA
REVISTA DE
VIDEOJUEGOS
DE PC
¡UNA DEMO
JUGABLE
EN CADA
NUMERO!
OK PC
revista de videojuegos de PC Año I • Nº 4 • 1992
Atrévete con nuestra espectacular demo del Wizkid
CURSE OF ENCHANTIA
A las puertas de la fantasía
OK PC
600 ptas.
revista de videojuegos de PC Año I • Nº 3 • 1992
DEL TINY SK
Incluye disco de 3 1/2"
Ultima Underworld
The Stygian Abyss
Descubre los misterios del abismo
INDIANA JONES
FATE OF ATLANTIS
KING QUEST
OK PC
revista de videojuegos de PC Año II • Nº 8
Incluye disco de 3 1/2"
NUESTRA DEMO DEL MES
WEEN, UN MUNDO DE MAGIA Y FANTASIA
Te contamos las soluciones de:
MEGATRAVELLER
NUEVA PRENSA S.A.
OK PC
600 ptas.
revista de videojuegos de PC Año I • Nº 5
Incluye disco de 3 1/2"
EL SEÑOR DE LOS ANILLO
THE LURE OF THE TEMPTRESS
LA REBELION DE SELENA
SUPER CONCURS

MEGA DRIVE

PASARELA: DOUBLE DRAGON III
CONSOLA: MEGA DRIVE
COMPAÑIA: FLYING EDGE
DISTRIBUIDOR: ARCADIA
N. FASES: 5
N. JUGADORES: 1 ó 2



EN BUSCA DE LA "

Para todos aquellos que no estén muy puestos en esto de la historia, tenemos que aclarar que, Rosetta Stone, no es ninguna actriz de películas "atrevidillas", si no una de las piezas arqueológicas más importantes de todos los tiempos. ¿Qué para que la buscan nuestros amigos? ¡Eso mismo nos preguntamos nosotros!

BILL Y JIMMY

Bueno, bueno, nosotros dándonoslas de "cultos" y luego resulta que esa tampoco es la piedra que están buscando, mejor dicho "las", ya que no son una sino tres, las piedras que deben encontrar. Para liar más la cosa, ahora resulta que las piedras tampoco son piedras, sino gemas. Gemas eso sí, con unos poderes especiales que pueden dejar atónito al mas pintado (¡que expresión!).
El argumento en sí (por llamarlo de alguna manera) nos plantea la siguiente situación: trás haberse peleado con ciudad y media, Jimmy y Bill, Bill y Jimmy, deben encontrar, guiados por una anciana que encontraron en uno de los suburbios, las dichosas gemas que, por lo visto, van a arreglar los problemas de la ciudad, el país, el planeta y la galaxia.



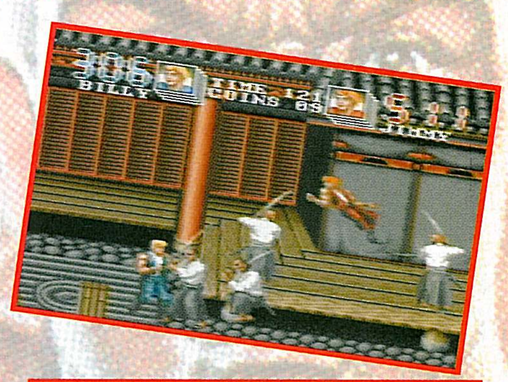
DE ARREGLO EN ARREGLO

Puestos a arreglarlo todo, se podían haber fijado un poco en

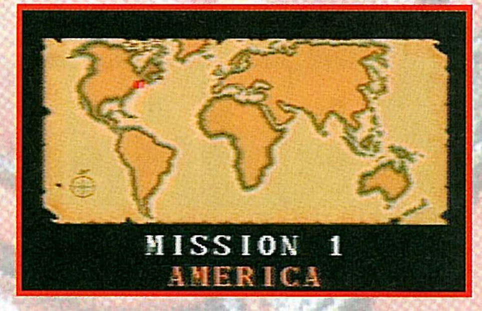
DOUBLE DRAGON III













el cartucho que protagonizan. El juego en realidad no es malo, simplemente podemos decir que no es excesivamente bueno. Lo increible de todo es que las causas de semejante descalabro no son, para nada, difíciles de encontrar.
Aunque, como siempre se dice, las comparaciones son odiosas, tenemos que hacer referencia al primer título de la serie a la hora de valorar todos y cada uno de esos aspectos que, por una u otra razón, fallan en su cometido. El primero y más importante de todos es, como no, el tamaño de los personajes. A estas alturas de siglo parece totalmente imposible que nos encontremos con un juego de lucha en que los personajes son parientes lejanos de Torrebruno. Reflexión: si quieres hacer algo totalmente identico a lo anterior, por lo menos, hazlo más espectacular. En el primero y más famoso capítulo de la saga (la única que salió para las recreativas) los personajes gozaban de un tamaño que, en aquellos tiempos maquinorros, no estabamos acostumbrados a ver.

ASI CUALQUIERA

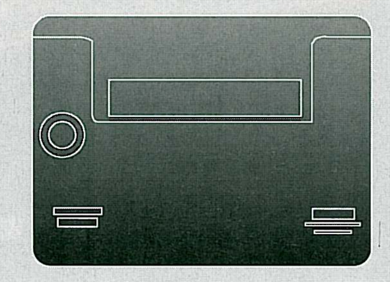
Para que veais que en el fondo no somos tan malos, vamos a reconocer que los movimientos no están nada mal (aunque la cosa, desde luego, no tiene ningún secreto si tenemos en cuenta el tamaño de los personajes) y que los sonidos son superados ampliamente por la "rockera" banda sonora del juego.
En "refinitiva", un juego no demasiado malo cuya culpa solo se puede achacar a la dejadez de sus programadores que, en vez de buscar innovaciónes que hagan más espectacular el juego, se abrazan a lo facilón, esto es, coge lo de siempre, lávale la cara y ponle una carátula nueva.
Así también lo hago yo.

● ● ● Eduardo Manostijeras

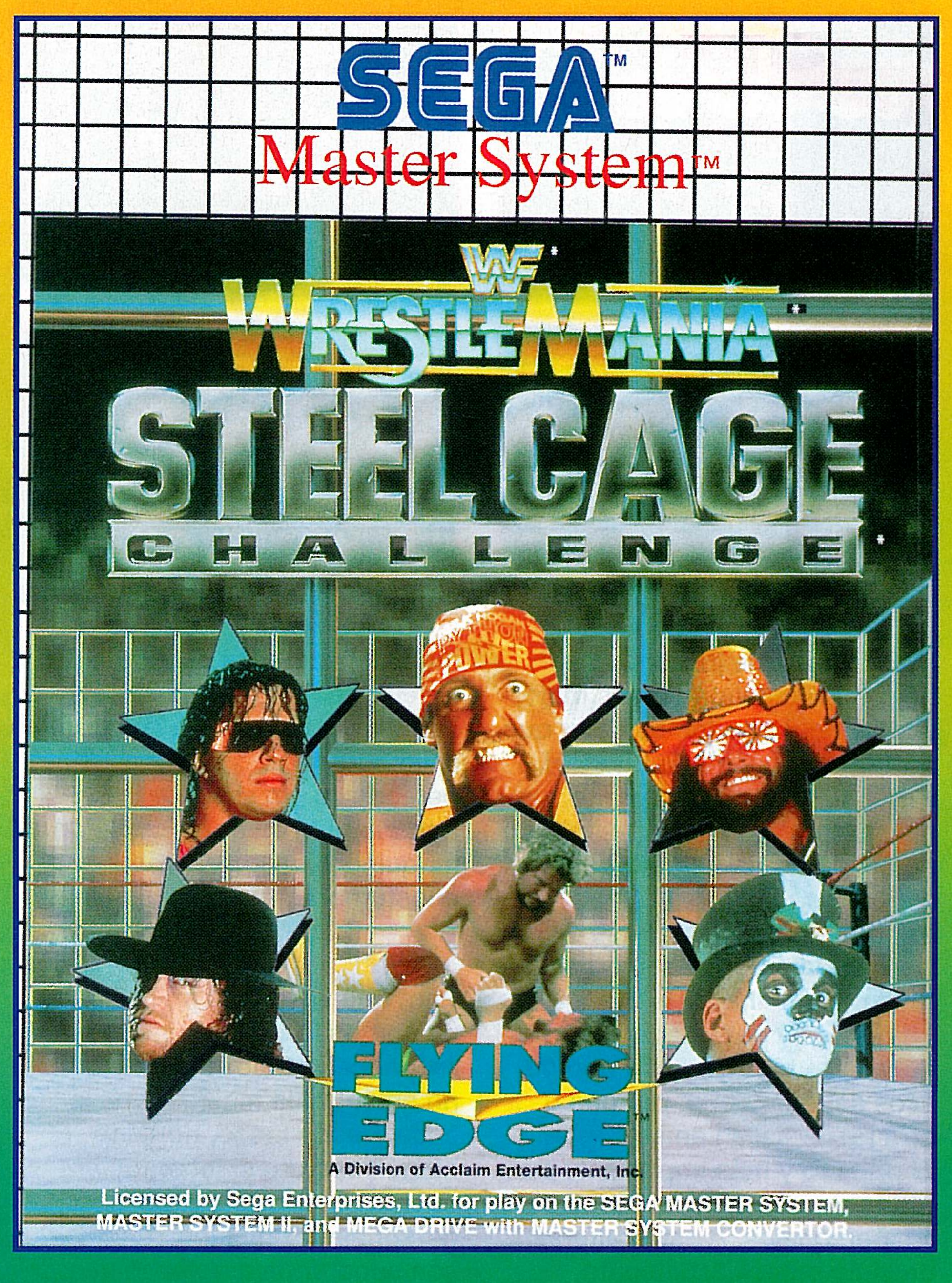


"ROSETTA STONE"

MASTER SYSTEM II



STEEL CAGE CH



PASARELA: STEEL CAGE CHALLENGE
CONSOLA: MASTER SYSTEM
COMPAÑIA: FLYING EDGE
DISTRIBUIDOR: ARCADIA
N. JUGADORES: 1

Ya el mes pasado tuve que atravesar el mal trago que supone tener delante un cartucho que, aun con el aliciente que supone llevar en su portada la licencia de tal o cual deporte, resulta totalmente aburrido y carente de interés para el usuario. Que nadie intente excusarse diciendo que nuestra consola no da para más por que, en este caso, lo que se podría haber conseguido no tiene nada que ver con este particular.

Siento deciros esto, pero cada vez que veo delante de mis narices la cara de estos "supuestos" luchadores, no puedo evitar que, a modo de acto reflejo, mi cabeza gire bruscamente en busca de algo más agradable a la vista. Respeto totalmente a todas aquellas personas que cada semana se tragan estos simulacros de lucha con el único y sano objetivo de divertirse. Ahora, lo que no aguanto para nada es que me hagan cincuenta mil versiones del mismo juego en un plazo de dos días y que, para rematar la faena, a estos presuntos juegos no haya por donde cogerlos. Fobias aparte, mi trabajo consiste en contarte lo bueno y lo malo de cada cartucho, indiferentemente de lo que yo pueda opinar

ALLENGE

¿HASTA CUANDO?





sobre él, así que, vamos a ello.

EL "JUEGO"

El invento en cuestión, nos propone liarnos a "galletazos" con nuestro contrincante (aunque no sabemos si aquí los golpes son simulados como en TV), para obligarle a que su espalda entre en contacto con el suelo durante al menos tres segundos; mientras nosotros, eso sí, le oprimimos la caja torácica para que éste no se pueda levantar. Para conseguir esto, disponemos de una escasísima cantidad de golpes que nos servirán, como mucho, para evitar que demos con nuestros huesos en la semidura lona antes de cinco segundos.

Ver como nuestro luchador hace el mono recorriendo el ring de un lado a otro sin saber qué hacer ni en qué momento va a recibir un nuevo puñetazo, es un espectáculo digno de mención.

Por ello, y por más cosas, evitaré el seguir comentando semejante "criatura", digna del mismísimo Lucifer.

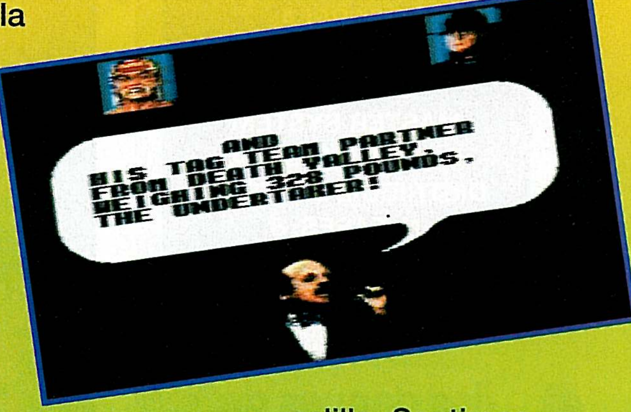
MEJOR OLVIDAR

Por último y para asimilar de una vez este mal trago que me están haciendo pasar los señores de Flying Edge (que dan una de cal y otro de arena), vamos a dar un repaso al cúmulo de despropósitos que componen dicho cartucho:

Para empezar, el movimiento, brusco donde los haya, responde a nuestras órdenes con la misma frecuencia con que llueve en el desierto del Gobi, esto es, nunca, consiguiendo que la vida de nuestro control-pad se reduzca irremediablemente hasta mínimos insospechados.

Gráficos: todos lo podéis ver.

Sonido: igual que el resto de cartuchos que inundan el mercado, esto es, bastante

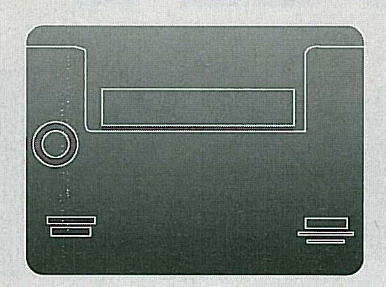


malillo. Sentimos habernos ensañado de esta manera con este Steel Cage Challenge, pero a estas alturas de la vida no se nos puede aparecer con un cartucho más propio de los tiempos de nuestro querido Spectrum que de la Master System. Se debía haber evitado

Doctor Jones



MASTER SYSTEM II



PASARELA:
STREETS OF RAGE
CONSOLA:
MASTER SYSTEM
COMPAÑIA: SEGA
DISTRIBUIDOR: SEGA
N. FASES: 8
N. JUGADORES: 1

EN LOS LIMIT...







Años depués de que aquel "alucinante" Streets of Rage nos dejase "flipados" a todos y cada uno de los usuarios de Mega Drive, aparece por fin, ahora en su versión Master System, una magnífica conversión de aquel clásico que promete horas y horas de diversión a todos nuestros consoleros amiguetes.



SER O NO SER

Streets of Rage fue, quizás, de los primeros cartuchos que comenzaron a explotar las posibilidades de nuestra Mega Drive. Aunque superado actualmente en calidad y espectacularidad por otros cartuchos del mismo estilo (cosa lógica si tenemos en cuenta el tiempo que ha pasado desde que este clásico salió a la calle), los no usuarios de Mega Drive estaban esperando con ansiedad una conversión para su consola, aunque, eso sí, no una conversión cualquiera...

SACANDO LO MAXIMO

En esta versión vas a encontrar, ante todo, un cartucho divertido y bien desarrollado, pero, lo que

ES DE TU CONSOLA







STREETS OF RAGE

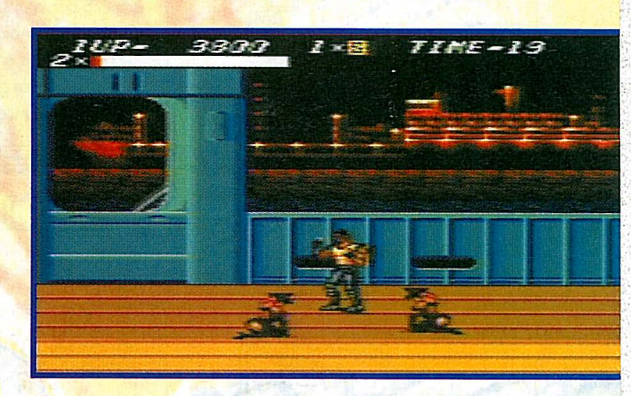
no debes esperar nunca, es encontrar una versión idéntica a la de Mega Drive, ¿por qué?, la respuesta es obvia. Por ello y por que lo digo yo, lo mejor será que nos olvidemos de odiosas comparaciones y nos dediquemos a comentar el cartucho en sí para Master System que, al fin y al cabo, es para lo que estamos aquí. Podriamos empezar hablando de los personajes, los cuales, aunque siguen siendo los mismos, esta vez se tendrán que conformar con llevar la aventura en solitario (que no pueden jugar dos a la vez, vamos). En cambio, y para deleite de los adictos a este tipo de juegos, el repertorio de golpes, llaves y demás no se ha visto reducido como podría pensarse en un primer momento.

DECORANDO LO DECORABLE

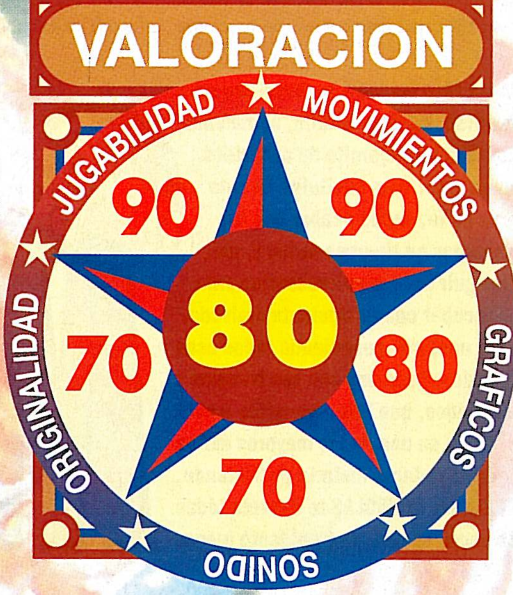
Un aspecto tan importante como el gráfico no podía pasar inadvertido ante nuestros ojos. En este punto, debemos darle un pequeño tirón de orejas a sus programadores por incluir unos fondos que, aunque bien diseñados y de gran colorido, se repiten una y otra vez, en un mismo nivel, hasta la saciedad. ¿Y de sonidos? bueno... digamos, simplemente, que se podían haber mejorado.

EL JUEGO

Para todo aquel que, aun habiendo leido las anteriores lineas, todavía no se siente capaz de imaginar como es el dichoso juego, ahí van estas explicativas lineas que hemos creado expresamente para tí. Sitúate en el peor suburbio de la ciudad de Nueva York. Imagina que tu chica ha sido raptada. Piensa que dicho suburbio está inundado de peligrosos matones capaces de convertirte en carne picada. Por último, recuerda que los protagonistas de esta aventura son especialistas en las artes marciales. ¿Qué tenemos? Un auténtico juego de lucha magníficamente desarrollado y cuya dificultad es inversamente proporcional al número de golpes que puedes asestar en un minuto, dividido por los que tu recibirás al cabo de cinco (haz estos cálculos y, aparte de averiguar que el juego es bastante facilón, aumentarás tu destreza con las matemáticas de cara al próximo curso).
Lo dicho: bueno, fácil y divertido. Si el juego no es mejor, es por la sencilla razón de que, este cartucho, se mueve en los límites de tu consola.



Eduardo Manostijeras

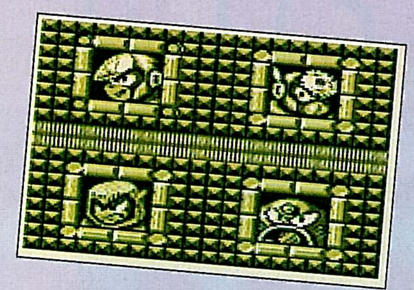




MEGA MAN 2

Mega Man vuelve a tu Game Boy para enfrentarse, en dura batalla, al malvado Doctor Wily y su ejército de androides. Como en anteriores capítulos de esta gran serie, debes acabar con tus enemigos en riguroso orden y, así, conseguir las armas necesarias para acabar con el siguiente malvado. Uno por uno, irás conociendo todos esos mundos, cada uno con sus trampas y enemigos, que han convertido a este título en uno de los mayores éxitos de la ya larga historia de Nintendo. OK SUPER CONSOLAS te desvela todos los secretos de este trepidante juego.

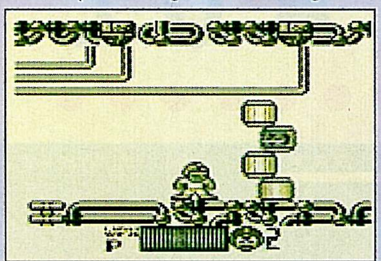
GAME BOY



NIVEL CLASH MAN

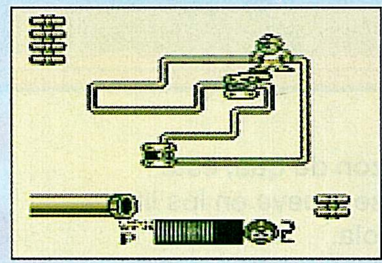
Sube las escaleras disparando a los bloques de pinchos que encuentres en tu camino. Cuando llegues a lo alto, corre a la izquierda hasta encontrarte con una pila de bloques deslizantes. Salta y dispara por dos veces al segundo bloque empezando por arriba. Ahora tan sólo debes continuar hacia la derecha y subir por la escalera que encontrarás.

Las tres pantallas siguientes serán algo más



complicadas ya que encontrarás un pequeño circuito en el que varias plataformas se mueven a través de el. Sube a una de ellas y dispara a los enemigos que te rodean.

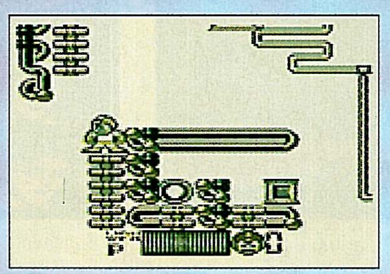
En la tercera de estas pantallas, dispara a tantos



enemigos como te sea posible antes de saltar a la plataforma, esto te dará el tiempo suficiente para que puedas llegar a la escalera que hay arriba a la izquierda.

Cuando estés en lo alto de esta, muévete hacia la izquierda hasta encontrarte al final de la tubería. Una vez allí, déjate caer a través del hueco que encontrarás (asegúrate de que mantienes pulsado tu panel de control hacia la izquierda para poder aterrizar en el saliente que tienes justo debajo). Te prometemos que, en este punto, encontrarás un interesantísimo Power-up.

Ahora, toma la ruta de la izquierda para evitar



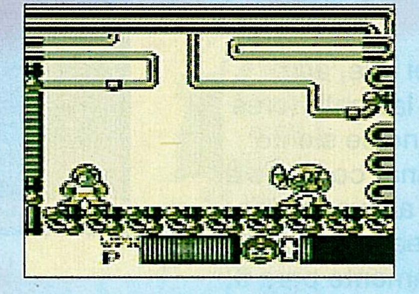
la mayoría de las trampas.

Dispara al hombre cañon y desciende hasta la piscina de ácido.

Continua hacia arriba hasta que encuentres dos escaleras (más arriba podrás recolectar algún que otro Power-up). Una vez nos encontremos en lo alto de la escalera, continuaremos nuestro camino por la izquierda.

Si todo ha ido bien, nuestros esfuerzos se verán recompensados en un combate a muerte contra el primero de los guardianes del Doctor Wily.

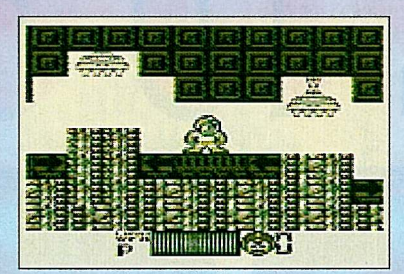
Un combate a muerte contra el mismísimo...



CLASH MAN

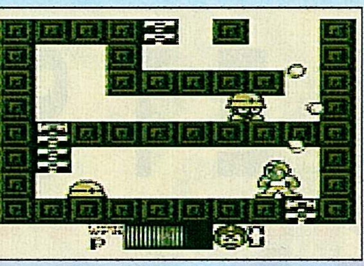
Para acabar con Clash Man, tan solo debes saltar y dispararle, entonces corre por debajo de él, al tiempo que él salta sobre tí. Ten mucho cuidado con las bombas ya que, si corres constantemente, debes ser capaz de cambiar rápidamente de dirección para evitarlas.

Password:
A1, B3, B4, D1, D2, D4
Recoge las bombas y el Rush Coil.



NIVEL METAL MAN

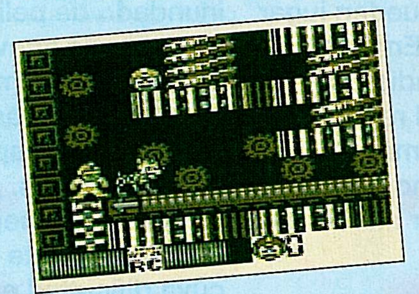
El maestro del metal es un enemigo bastante tramposo, lo que se demuestra al ver la gran cantidad de cintas transportadoras y de pinchos que encontraremos a lo largo de este nivel.



Para empezar, debemos dirijirnos hacia la derecha, atravesar esta pantalla moviéndonos, primero hasta el centro de la misma, para después completar el camino que nos resta y, así, evitar enfrentarnos a gran parte de los enemigos que nos agobian. Haz lo mismo en las dos pantallas siguientes hasta encontrar el fondo de este profundo pozo.

Una vez aquí, nos deslizamos sobre la cinta transportadora que hay en la parte inferior de la pantalla donde podremos recoger un nuevo y preciado power-up.

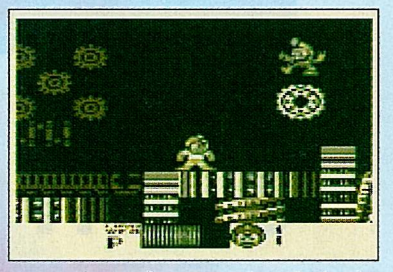
Volvemos a la izquierda saltando sobre la cinta que tenemos encima para, posteriormente, movernos hacia la derecha. ¡Aquí es donde los trituradores entran en juego! El secreto está en esperar a que estos se encuentren en el punto más alto de su recorrido, momento que aprovecharemos para pasar corriendo por debajo de ellos. Asegúrate, eso sí, de que te encuentres muy, muy cerca de estos a la hora de comenzar a correr.



Una vez abandones este peligroso lugar, avanza con mucho cuidado ya que, en los alrededores, podrás encontrar power-ups y vidas extras aunque, si la suerte no te acompaña, quizás debas esperar un tiempo a que estos aparezcan.

La siguiente parte no es demasiado difícil. Los sombreros que te atacarán aquí, perecerán en el intento con un único disparo de tu arma convencional.

Cuando estés en lo alto del nivel, dispara con tu laser a los payasos que aparecen, tan pronto



entren en la pantalla. Continua hacia la derecha hasta encontrarte con las dos puertas que indican que, muy, muy cerca, se encuentra el segundo de los guardianes. El metálico...

METAL MAN

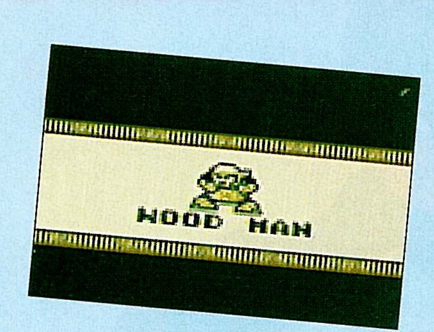
Para acabar con Metal Man, dispárale con las bombas que le robaste a Clash Man.

Al tener un número de bombas limitado, deberás dispararle durante algún tiempo con tu cañón, hasta observar que su nivel de resistencia ha bajado lo suficiente como para rematarle con tu arsenal de explosivos. Si entras en esta pantalla con la barra de energía a tope y un buen arsenal de bombas, te podemos asegurar que los problemas para acabar con semejante ser se reducirán al mínimo.

Los verdaderos problemas vendrán ahora con...

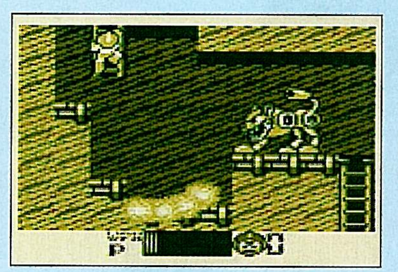


Password:
A1, A3, C3, D1, D2, D4
Recoge el Metal Blade y el Rush Marine.



NIVEL WOOD MAN

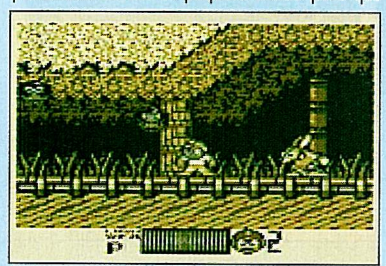
Desde la pantalla de comienzo, sigue el camino de la derecha hasta hallar unas bonitas escaleras. Baja por ellas para encontrarte con



unos extraños conejos psicópatas que aniquilarás fácilmente con tu cañon. Intenta evitar a los molestos murciélagos que merodean a tu alrededor. Baja la escalera que hay en esta pantalla, muévete a la izquierda y déjate caer por la nueva escalera que encontrarás aquí. En este punto, un mecánico gato nos asaltará. Para defendernos de él, debemos colocarnos en la plataforma inferior donde esquivaremos el fuego que este nos lanza, al tiempo que le disparamos con nuestro super cañon.

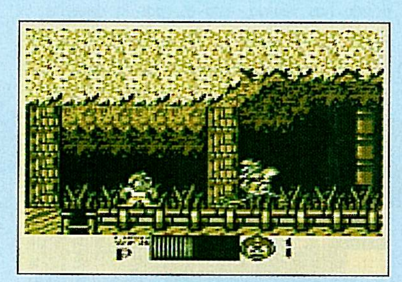
Bajamos más escaleras y recogemos el Power Crystal para seguir nuestro camino por el hueco de la izquierda.

Desde que recogiste el Rush Marine, tienes la posibilidad de dar un pequeño silbido para que



nuestro querido perro nos ayude a atravesar los lugares más inaccesibles. En concreto, en este nivel te será de gran ayuda para superar la zona pantanosa que encontrarás en tu camino.

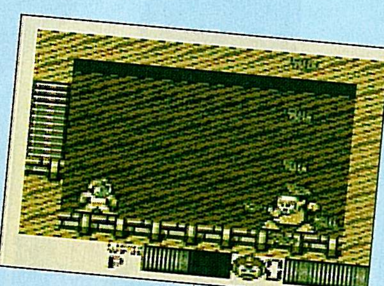
En lo alto de la escalera, recoge el power-up que encontrarás y corre hacia la izquierda con mucho cuidado de no despertar a los



murciélagos que hay en la pantalla. Encontrarás más power-up subiendo por la escalera que hay en la esquina superior izquierda. Sigue corriendo hacia la derecha hasta que te topes con una gallina gigante. Muévete hacia la izquierda tan pronto salte para deslizarnos por debajo de ella y así llegar a la confrontación de final de fase contra...

WOOD MAN

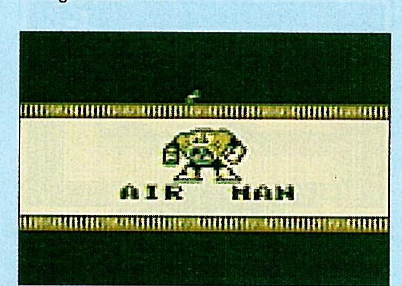
Para acabar con Wood Man, tan solo debes saltar sobre su escudo cuando este nos esté disparando, al tiempo que le devolvemos el



ataque con nuestro Metal Blade.

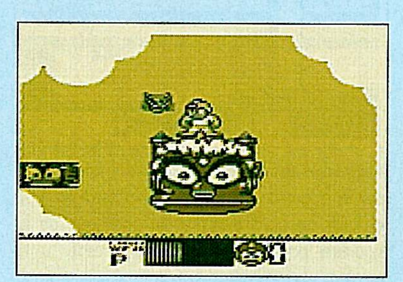
Debes destruirlo antes de que su escudo se regenere o, de lo contrario, todo lo que hayas hecho hasta ahora no te habrá servido para nada.

Password:
A1, A3, B4, C3, D1, D2, D4
Recoge el Leaf Shield.

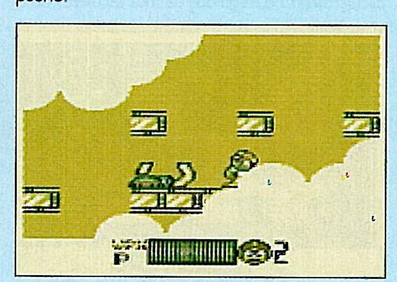


NIVEL AIR MAN

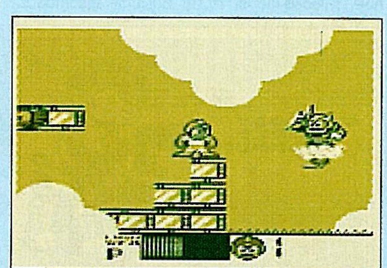
Nos encontramos en un nivel en el que, cabezas gigantes, plataformas, nubes, cintas deslizantes y demás inventos dignos de la mente más perversa, intentarán evitar, por todos los medios, que



nuestra aventura en este mundo no llegue a buen puerto.

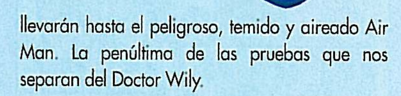


Para empezar, corre hacia la izquierda en busca de una cabeza flotante sobre la que deberás saltar. Cuando estés en lo alto de esta cabeza, utiliza tu Leaf Shield para acabar con los pajaros y demás enemigos que te atacarán durante el viaje. Tras vértelas con otros tres cabezones más, ve a la izquierda y déjate caer. Recoge el power-up que se oculta trás la nube de la izquierda y destruye el generador de enemigos con ayuda del Power Blade. Sigue hacia abajo hasta llegar al fondo y corre a la izquierda en busca de una

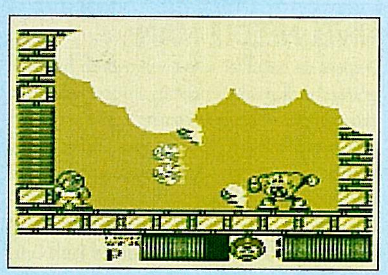


simpática cabeza que te llevará hasta la planta superior en la que encontraremos nuevas cabezas gigantes.

Utiliza tu arma convencional para acabar con el Señor de los Rayos quien, subido en lo alto de una nube, te impedirá el paso. Sigue avanzando hacia la derecha hasta encontrar las últimas plataformas de este nivel, plataformas que te



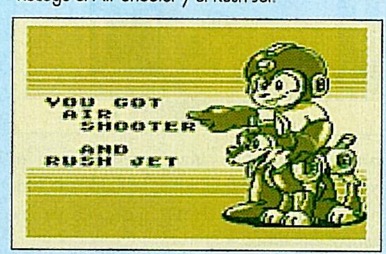
llevarán hasta el peligroso, temido y aireado Air Man. La penúltima de las pruebas que nos separan del Doctor Wily.



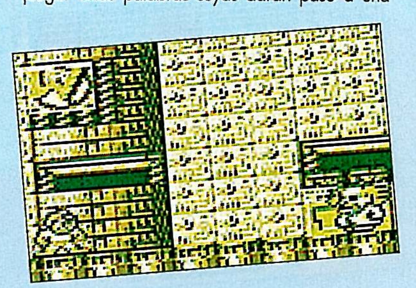
AIR MAN

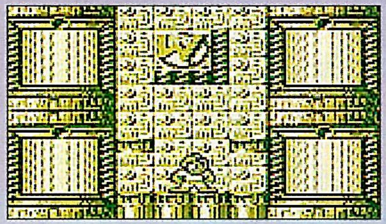
El arma más efectivo contra Air Man será, sin duda, el Leaf Shield. Sitúate a la izquierda de la pantalla mientras esperas a que Air Man te lance su arma-huracán. Aprovecha este momento para saltar y disparar a nuestro fiero enemigo. Repite este proceso varias veces y no tendrás ningún problema a la hora de acabar con él.

Password:
A2, A3, B1, B4, C3, D1, D2, D4
Recoge el Air Shooter y el Rush Jet.



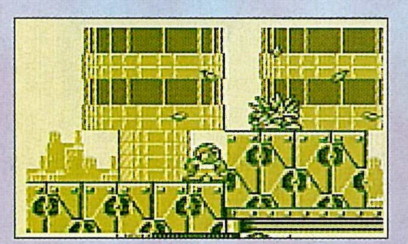
Trás acabar con Air Man, el Doctor Wily aparecerá ante nosotros por primera vez en el juego. Unas palabras suyas darán paso a una





pantalla en la que cuatro puertas nos comunicarán con cuatro nuevos niveles con sus respectivos guardianes.

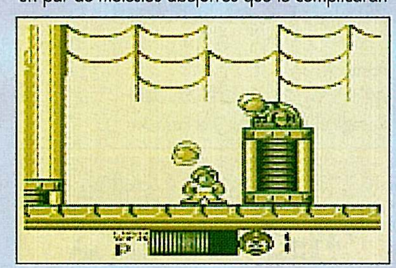
Por la puerta de la esquina superior izquierda encontraremos a Hard Man. A Needle Man, lo encontraremos abajo a la derecha. Magnet Man nos espera en la puerta inferior izquierda, mientras Top Man se encuentra oculto en la puerta que nos resta.



NIVEL NEEDLE MAN

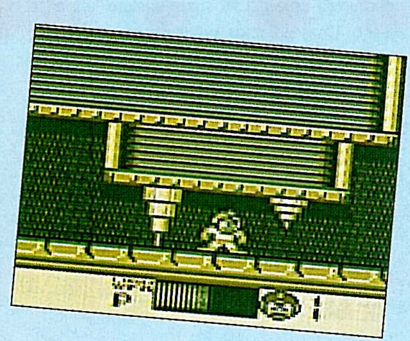
Después de entrar en este nivel, avanza hacia la izquierda, dispara al puercospín que habita en esta pantalla y sigue tu camino hasta encontrar una nueva escalera por la que debes subir (acaba con todos los puercoespines que encuentres en tu camino).

A la Derecha, más cañones y un bloque de piedra que debes fundir con ayuda del Rush Coil. Sigue por la derecha para entrar por un extraño y oscuro pasaje que debes seguir hasta su fin, momento en que encontrarás uno de los miles de cañones que se encuentran dispersos por todo el nivel y que debes destruir con ayuda de tu arma convencional. Continua por la derecha donde encontrarás, aparte de más y mejores cañones, un par de molestos abejorros que te complicarán

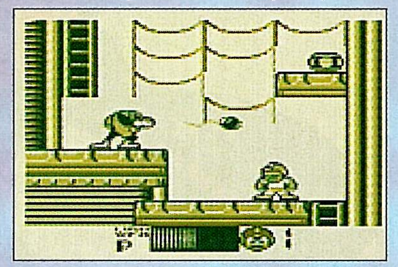


la vida a la hora de atravesar una zona en la que, trituradoras y vidas extras se funden en una misma pantalla para disfrute y regozijo de los sufridos jugadores.

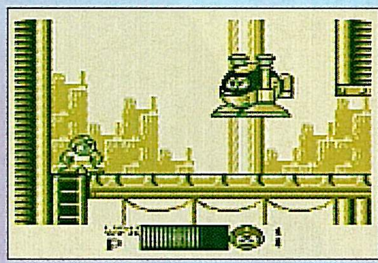
Baja por la siguiente escalera hasta encontrar, frente a tí, la última columna de trituradoras. Al



final, un pasaje y una escalera te guiarán hasta los territorios de un inmenso androide sin sentimientos, que no tendrá ningún reparo en



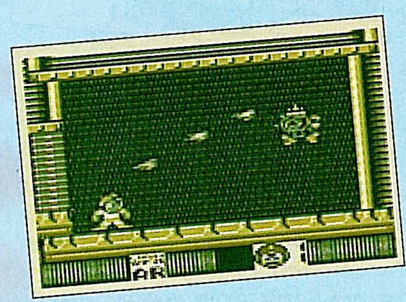
lanzarnos duros y crudos martillos. Después de esto, sube por las escaleras mientras te defiendes, con ayuda de tu Clash Bomb, del enemigo que intentará poner fin a tu vida. Acaba con él y ve en busca de tu querido amigo Needle Man.



NEEDLE MAN

Utiliza el Air Shooter contra él mientras esquivas sus disparos. Si se te acaba la munición antes de destruirle, remátalo con tu arma convencional.

Password:
A2, B1, B3, C1, C2, C3, D1
Recoge el Neddle Cannon.



NIVEL MAGNET MAN

Los campos magnéticos en la primera parte del nivel pueden llegar a ser bastante incomodos.

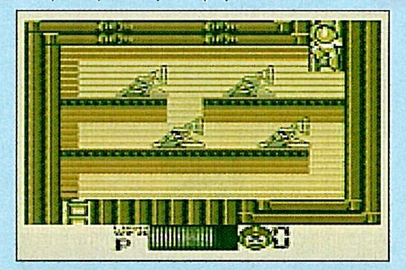


Tan pronto caigas en uno de ellos, muévete hacia la derecha para escapar de él.

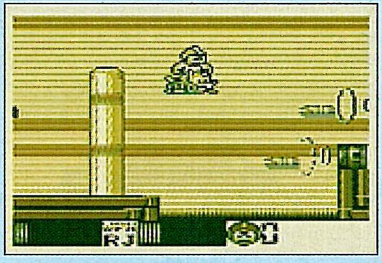
Comenzamos el nivel bajando por las escaleras para continuar por el pasadizo de la derecha, en el que debemos esquivar algún que otro pozo de ácido. Déjate caer a la siguiente pantalla y refúgiate en la parte exterior del muro donde acabar con tus enemigos será mucho más fácil.

Después deslízate por el túnel para recoger el power-up que encontrarás en él.

Abajo, izquierda y abajo para encontrarte con

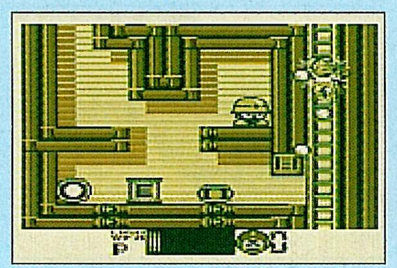


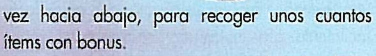
los malos de turno a los que debes esquivar deslizándote por la escalera que hay en la esquina inferior derecha.



Alcanza el saliente que hay sobre tí para seguir por la izquierda en busca de una escalera. Usa el Rush Jet para evitar a los enemigos de la siguiente pantalla y, así, poder acceder a la escalera que te comunica con la siguiente zona de este nivel.

Escaleras arriba, seguidas de más escaleras, esta





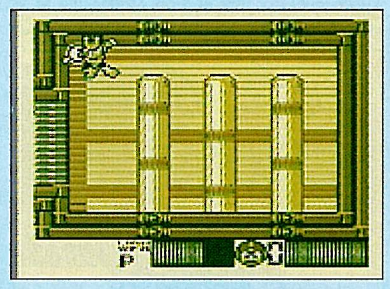
vez hacia abajo, para recoger unos cuantos ítems con bonus.

Deshaz tus pasos y sigue subiendo hasta encontrar al temido y magnético Magnet Man.

MAGNET MAN

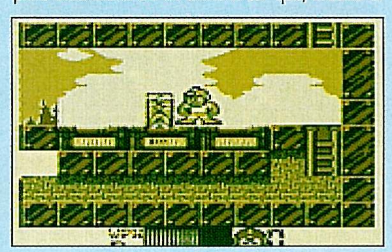
Dispárale con el Needle Gun siempre y cuando no esté utilizando su campo magnético ya que, en este caso, nuestros disparos no tendrán ningún efecto sobre él.

Password:
A1, A3, A4, B3, C1, C3, D2, D4
Recoge el Magnet Missile.

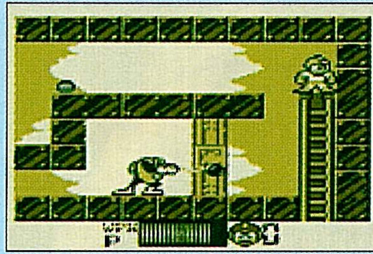


NIVEL HARD MAN

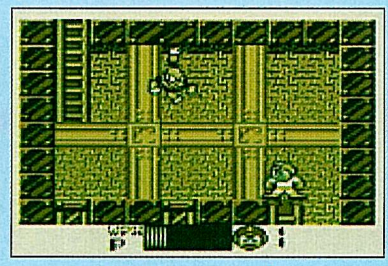
Corre hacia la derecha, al tiempo que esquivas los disparos de las avispas, utilizando el deslizador para pasar por encima de la peligrosa trampa de insectos. Sube las escaleras y ve a la izquierda donde tendrás la oportunidad de recoger un preciado power-up. Vuelve por donde has venido, esto es, por la derecha, y sigue subiendo con ayuda de la escalera. Una vez arriba, evita el pozo y utiliza tu Clash Bomb para defenderte de un extraño ser que, situado a



tu izquierda, te lanzará los ya conocidos martillos.
Escaleras arriba, un inmenso gorila y un cañón intentarán amargarte la vida un poquito más.



Por supuesto, no lo conseguirán si utilizas el Rush Coil. Corre a la izquierda, evita al siguiente gorila o bien, acaba con él utilizando el Magnet Missile. Sube las escaleras y ocúltate bajo el saliente desde donde debes disparar al lanzador de martillos. Recoge el power-up y continua hacia arriba con ayuda de la escalera. Un nuevo gorila, que no te causará excesivos problemas, te

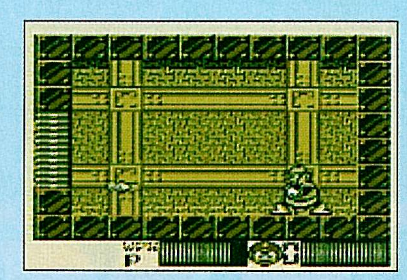


obstaculizará el camino. Más arriba, un gusano al que debes disparar a la cabeza, será tu último contratiempo antes de enfrentarte al más duro hombre que jamás hemos conocido en capítulo alguno de Mega Man...



HARD MAN

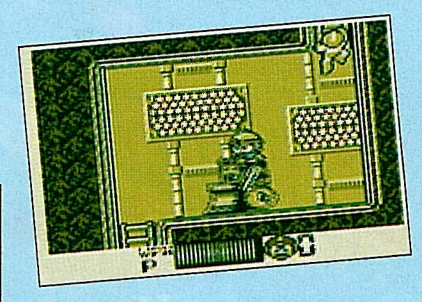
Debes utilizar el Magnet Missile teniendo cuidado, eso sí, de no ser aplastado por la pala de este duro, como el acero, robot.



Password:
A2, B1, B2, B4, C3, C4, D1, D2, D3
Recoge el Hard Knuckle.

NIVEL TOP MAN

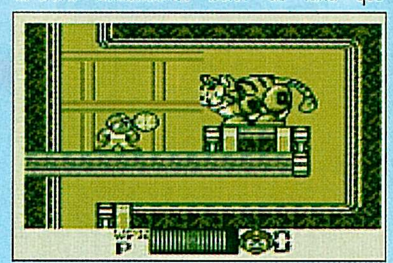
Corre hacia la izquierda y después hacia abajo para encontrarte con los ya familiares gusanos y sombreros.



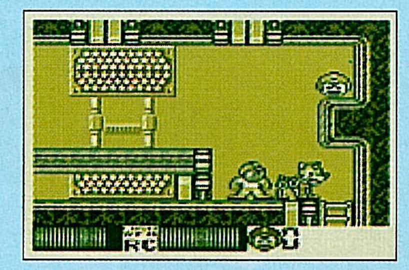
Más abajo, debes utilizar el Rush Marine si quieres atravesar sin excesivos problemas el lago, en cuya orilla encontrarás un preciado



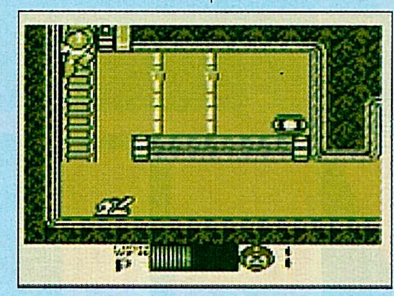
power-up. Ya en los subterraneos, el gato Bob se divertirá lanzándonos bolas de lana que



debemos esquivar. Eso sí, no te olvides de dispararle al mismo tiempo ya que, en ese caso, todo esfuerzo sería inútil. Más abajo tendremos la oportunidad de cruzarnos con más gusanitos, además de hallar un pasadizo a la derecha que nos llevará, directamente, a una nueva escalera.



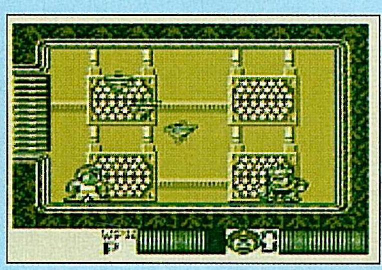
Defiéndete de tus enemigos con el Arm Cannon mientras recoges el módulo de energía. Bajamos a los subterráneos y nos damos una pequeña carrera hacia la derecha. Ponemos en marcha nuestro Rush Jet con la esperanza de encontrar lo



que finalmente tenemos delante de nuestras narices, al inalcanzable...

TOP MAN

Golpéalo con ayuda del Hard Knuckle, saltándo

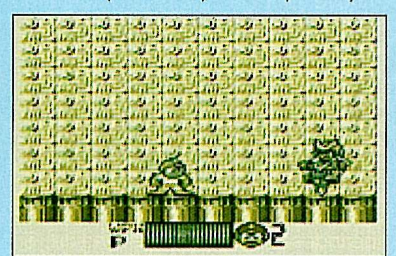


sobre él cuando se abalance sobre tí. Apunta bien cuando dispares ya que, el Hard Knuckle dispone de una muy reducida munición.
Procura no quedar atrapado NUNCA en alguna de las esquinas de la habitación. Tu muerte será inmediata.

Password:
A1, A2, A3, B4, C2, C3, C4, D1
Recoge el Top Spin.

QUINLET

Tras haberte defendido de los cuatro guardianes, un pequeño hueco aparecerá en la pantalla de las cuatro puertas. Déjate caer por él y te



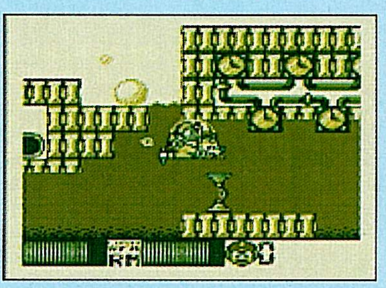
encontrarás con Quinlet.
Para acabar con él, tan solo debes dispararle al cuerpo para, posteriormente, deslizarte por el suelo cuando este salte sobre tí.
Recoge el Sakaruga Pogo Stick y prepárate para lo que viene a continuación...

NIVEL FINAL

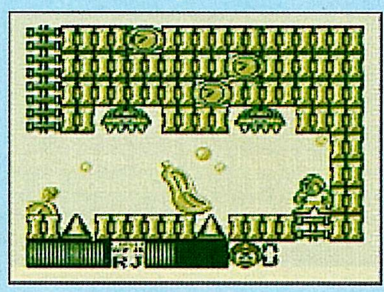
Corre a la derecha y déjate caer por el primero de los pozos, para destruir, usando la misma táctica de siempre, al temido lanzador de martillos. Un nuevo paseito hacia la derecha y un poco de caida libre para llegar a una pantalla en la que, con la yuda de los bloques deslizantes,



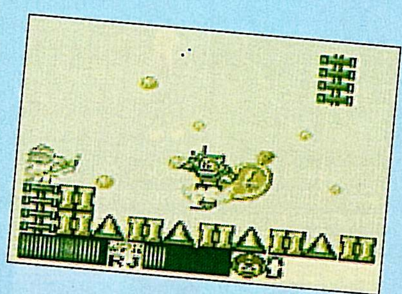
atravesaremos una más que peligrosa zona de pinchos. Hecho esto, déjate caer por el pasadizo



hasta llegar a la pantalla de los sombreros. Baja más escaleras para continuar por la pantalla de la derecha en la que debes variar tu dirección subiendo por la siguiente escalera hasta llegar al final de esta. Derecha y, de nuevo, abajo.



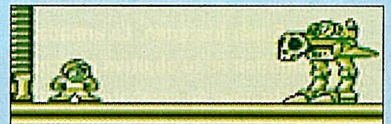
Tan sólo nos queda utilizar el Rush Marine para recorrer parte del camino que nos queda y así acceder a una nueva escalera. Una vez en la



cima de esta, evita al dichoso gorila y sigue por la izquierda. Un par de escaleras más hacia arriba y, con ayuda de los bloques deslizantes, accedemos a una tercera escala que nos conduce, directamente, a la última zona de trituradoras. Un poco de paciencia y buen pulso servirán para llegar, en perfectas condiciones, hasta las mismísimas nubes. De ellas, por fin, saltamos hasta... ¡la última escalera del juego!. Con su ayuda, accederás a una de las habitaciones cuya localización ha provocado más dolores de cabeza a nuestros jugones profesionales. Hablamos, por supuesto, de la habitación de nuestro querido Doctor Wily.

DOCTOR WILY

Para acabar con él, debes dispararle, con ayuda de tu Sakaruga Pogo Stick, en la mismísima cabeza. Ya se que es poca ayuda, pero ya es hora de que hagas algo tú solito.
Con un poco de suerte, acabarás con él a tiempo de tomarte la cena...



AXELAY

SUPER NES

Ni el peor de los mentirosos sería capaz de no reconcer publicamente la increible calidad de los gráficos y el scroll de este *Axelay de Konami*. Y no sólo eso, sino que por si fuera poco la jugabilidad y el nivel de dificultad han sido especialmente bien ajustados, así que desde las primeras partidas conseguirás avanzar lo bastante como para quedar totalmente enganchado al juego. Y que decir del increible sonido estereo: uno de los mejores que hemos podido oir en nuestra Super Nintendo. La armada de Annihilation es tu objetivo principal, aunque tu nave de combate galáctica Axelay no lo va a tener nada fácil...



NIVEL-1: COMULUSES

En la primera parte del nivel debes quedarte en el centro de la pantalla, disparando continuamente (usa el Flame Weapon como arma). En el caso de que un grupo de aliens aparezca por sorpresa alrededor de tu nave, selecciona el Round Vulcan con el cual deberías ser capaz de dejarlos K.O. Dispara a los cazas enemigos con láser antes de que las



dos bandadas enemigas empiecen a dispararte. El Flame Weapon es el arma mas efectiva.
¡Mete el turbo tan pronto como



ataques a los asteroides de batalla que flotan por el espacio!, y usa entonces tu arma más potente como



por ejemplo el Straight Laser y dispara al ojo purpura para destruirle. No te vayas muy rápido o tu nave se verá dañada por los fragmentos flotantes. Puedes disparar a todos los fragmentos antes de que te alcancen. Muévete hacia la izquierda y hacia la derecha para alcanzar a



todos los asteroides y limpiar tu camino.
¡Sabrás que te encuentras en graves problemas tan pronto como veas que la pantalla empieza a acelerarse! El Mid-Guardian en un gran Flying Startofortress que usa cohetes y se mueve por la pantalla intentando chocar contigo, también aparece y desaparece para cazarte. Mantente disparando al frente utilizando el Straight Laser y muévete hacia la derecha e izquierda para esquivar los tres laser frontales.
Afortunadamente hay un momento en el que se recargan los láser y puedes observar un color amarillo incandescente que nos indica su destrucción inminente. Las balas que nos dispara son fáciles de esquivar pero ten cuidado cuando utilice al



mismo tiempo las balas y los láser frontales. La mejor táctica es no parar de moverse y de disparar tan pronto como aparezca ante ti la impresionante nave enemiga.
Utiliza el Straight Laser para destruir las retículas púrpuras y evitar así una terrible muerte.
Ahora te encontrarás con grandes armas que provienen de los lados de los temibles cañones. Dispáralos continuamente para deshacerte de ellos. Si te quedas sólo, ellos aparecerán por debajo de la pantalla cuando menos te lo esperes. Justo cuando pienses que estás a a salvo, el grado de aceleración aumentará y tú tendrás que dirigir tu Axelay

ARACHNATRON





Una vez abiertas las enormes patas de esta temible arañas y cuando empiece a dispararte, permanece en el centro y apunta a su ojo. La araña tiene dos formas de atacar, la primera consiste en la aparición de cuatro arañas de menor tamaño que te atacarán independientemente desde sus telas; en la segunda, te lanza una gran telaraña que reduce la velocidad de tus movimientos y te hace vulnerable a sus armas. El Straight Laser es muy efectivo, pero también puedes usar los Macro Missiles contra su corazón. Afortunadamente la araña no utilizará sus temibles y descomunales miembros para aplastarte, así que estarás a salvo.
Tras muchos disparos la araña explotará.



Fighter a través de estrechos cañones a gran velocidad. Si disparas a los extremos, estos explotarán en cuatro balas que debes evitar si es posible. Tan pronto como salgas del primer cañón, ve hacia la izquierda y entrarás en la segunda parte del nivel. Después del gran peligro que has pasado te encontrarás con un campo de minas. Todo lo que necesitas para esquivar las minas es disparar a una, porque se producirá una reacción en cadena que las hará explotar.



NIVEL 2: TRALIEB COLONY

Utiliza el Vulcan Gun para librarte de los enemigos del techo y el cielo. En este momento la mejor estrategia a utilizar es usar el Front Weapon para terminar acribillándole a balazos. Calcula bien el movimiento de las puertas si no quieres ser aplastado. En cuando llegues a las plataformas horizontales defendidas con torretas colocadas a cada lado atraviesa los huecos entre ellas antes de que se cierren y utiliza el Vulcan Gun para eliminar todo vicho viviente. La araña metálica te lanza sus telarañas llenas



de enemigos al suelo y estas crecen continuamente mientras tu disparas. Debes disparar a los enemigos y no a las telas de araña para destruirlos. También puedes avanzar a través de las telarañas pero te arriesgas a que te sorprendan por la espalda. Lanzaderas de misiles te atacarán a continuación, así que, haz un barrido de fuego para que no te sorprendan. Seguidamente una gran anémona te atacará con sus filamentos. Dispárale al centro para acabar con ella, aunque también puedes destruir cada miembro por separado.



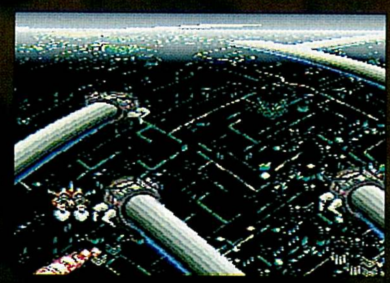
Ahora estas muy cerca del guardián. Tus próximos obstáculos son unos cuantos enemigos bien armados y oleadas de arañas; también te encontrarás con minas que caen y que deberás destruir antes de que cubran toda la pantalla.
En la última parte te encontrarás con unos ingeniosos bloques apoyados sobre unos andamios endebles. Utiliza la teoría de Newton: dispara a los soportes y los bloques caerán, pero cuidado, debes apartarte sobre



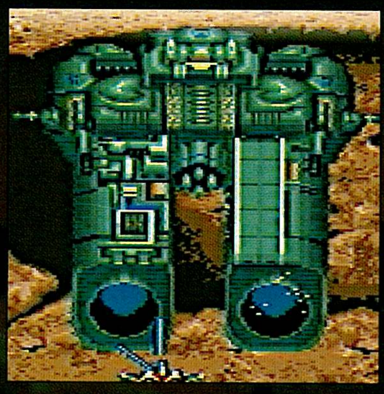
todo al disparar a los últimos bloques para evitar ser aplastado.

NIVEL 3: URBANITE

Para esta misión, selecciona el Needle Cracker y las bombas

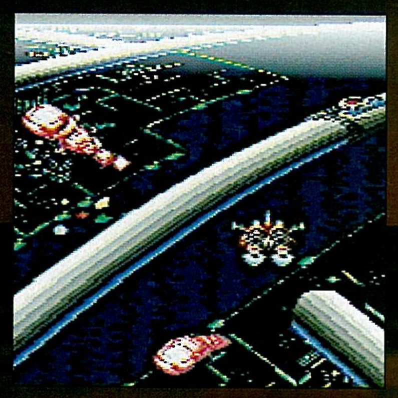


terrestres, para conseguir así un mayor efecto sobre este planeta. En primer lugar, aléjate de las larvas que te atacan con sus ráfagas de energía. Te acertarán en algunas ocasiones, pero no te asustes. La nave puede ser fácilmente alejada.
Cuatro naves de asalto aparecerán delante de ti y usarán bolas de energía verdes para atacarte. Muévete a la izquierda y después arriba y abajo para evitar los misiles. Puede que también tengas que lanzar misiles rápidamente para esquivar las naves que bajan.



Ahora te toca enfrentarte a una enmarañada serie de tubos que cuelgan sobre el planeta. Dispara a la parte débil de los tubos: unas marcas doradas; para tardar menos tiempo, usa el Vulcan Weapon.
Cuidado con los restos del tubo que





se desprenden después del ataque porque te pueden hacer daño.
El Guardián de mitad de nivel es una gran nave de combate armada con dos gigantescos láseres frontales y un par de cañones en los laterales. Su mayor peligro es que intentará chocar contigo.
Apunta al gigante con tus cañones y dispara; verás cómo se desplaza hacia la izquierda e intenta chocarse contra ti. Trata de engañar al guardián regateándole; en caso de que eso no funcione desplázate a su parte superior y utiliza el Vulcan Gun contra su espalda. Lo mas normal es que tras usar el Needle Gun y utilizar

REGENERTOID

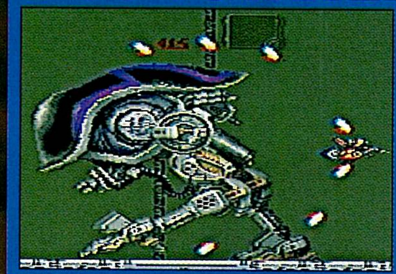
Dispara los cuatro Revolving Pods y espera a que aparezca el enemigo. Continua disparando los Gundpods a las extremidades que giran con tu armamento más potente. Mantente tan lejos de las bombas enemigas como te sea posible ya que se autodestruirán. Te recomendamos que te muevas en zig-zag para engañar al enemigo y que utilices las Exploding Bombs para librarte de sus cañones, después de esto el enemigo se desplazará a una esquina de la pantalla y esperara, este es un momento ideal para



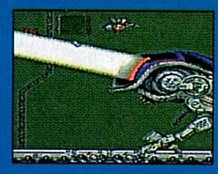
acribillarle. Cuando veas que se transforma, desplázate hacia el borde inferior de la pantalla, espera a su transformación y dispara después a sus ojos continuamente hasta que explote. Tendrás que adquirir experiencia para poder moverte, disparar al ojo, evitar los láser enemigos, etc. hasta hacerlo como un profesional. El enemigo también utilizará Home Missiles así que mantén los botones de láser y bombas pulsados todo el tiempo. Podrás saber que láseres utiliza porque se iluminan antes.



T-36 TOWBAR



El T-36 utiliza contra ti toda su artillería y misiles, además de intentar aplastarte contra la pared; al final te atacará con una cegadora luz blanca.
La forma de machacar a este enemigo es volar por encima de su cabeza para estar a salvo. Si ahora utilizas el Round Vulcan Weapon y mantienes una ráfaga de balas por su espalda, deberías ser capaz de acertar el objetivo azul de este temible ingenio. También puedes usar el Vulcan Weapon de tu nave si te acercas suficiente unos pocos segundos. Por supuesto esto daña mucho a la máquina y aumenta tus posibilidades de ganar. Nuestro jugones han descubierto que utilizando el láser normal justamente debajo de los labios del androide y dejando caer las Cluster Bombs en la cabeza de este, nuestro enemigo también es dañado. Cuando dañes por detrás a tu molesto enemigo su cabeza se iluminará de azul.











después las Explosión Bombs consigas destruir sus cañones frontales de una manera rápida. Ten cuidado con las criaturas amarillas que se desplazan con remolinos alrededor de la nave principal.
Los siguientes pocos enemigos que te aparecen son muy fáciles de liquidar si tienes sangre fría y te mantienes disparando al centro. No te quedes nunca demasiado tiempo en ningún lugar o las balas te acertarán. Al final encontrarás algunas tuberías más. Para abrirte camino utiliza las Revolving Guns, en



el momento difícil desplázate hacia la derecha y dispara al tubo.

NIVEL 4: LA CAVERNA

Guarda el Needle Cracker y usa ráfagas de bombas. Este nivel tiene



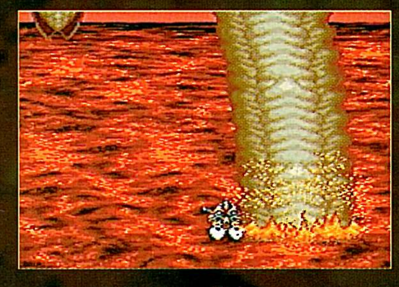
lugar bajo el agua, con miles de criaturas mutantes como dragones rojos y medusas flotantes. Observa los lugares de donde salen manadas de aliens y no te sumerjas, porque encontrará numerosos escollos. Si te acercas demasiados a las bolas, explotarán y te seguirán. Un



consejo: lanza el Vulcan contra ellas. Las aglomeraciones de serpientes rojas son muy peligrosas debido a su velocidad. Al dispararlas, aparecerán cuatro criaturas viscosas azules que retrasarán tu marcha y pueden llegar



a arrastrarte al fondo del mar. Ojo con las medusas que vuelan. Sus colas pueden causar muchos daños en Axelay; el resto de la manada se controla fácilmente. Cuando veas un gran grupo de dragones, saca la artillería, sumérgete y busca una ruta submarina alternativa.
Hay unos cuantos enemigos que nos hacen la vida más fácil, como los cuatro aliens que se nos acercan en cerrada formación. Te atacan a la vez, así que, ponte en el centro e intenta atravesar el hueco para poder salvarte. Los últimos enemigos de esta zona son unos puntos a los que hay que disparar varias veces para que desaparezcan. Algunas veces hay unas criaturas escondidas aquí que pueden atacar el barco. Cuatro de esos engendros y eres historia.



NIVEL 5: EL PLANETA DE LAVA

El Neddle destruye todas las plataformas de este nivel. Hay unos gusanos incandescentes en este nivel que tienes que eliminar, así que no pares de disparar y percátate de que no hay ni un solo alien por los alrededores.
Cuando veas dos grupos de tres barcos viniendo desde la otra orilla, párate en medio y dispáralos. Has de esquivar las torretas que lanzan fuego. Esta fase requiere un buen manejo del vuelo, porque las llamas son bastante difíciles de esquivar. Mientras te mueves, inunda la pantalla de balas, ya que los barcos atacan con láser de larga distancia desde arriba.
Una vez que has pasado las torretas, te atacarán por sorpresa desde atrás

AQUADON



Ponte debajo del guardián, y protégete bien . Cuando esté en el agua, dispárale al ojo con Needle Cracker. Si te alcanza con su ojo purpúreo, no te asustes. Tan sólo te mantiene en su radio de tiro durante unos preciosos segundos. Las únicas armas verdaderamente ofensivas que tiene son unas lanzas que arroja y algunos aliens verdes que aparecen de unos huecos de su cuerpo. No intentes saltar por encima, porque todo alrededor está incendiado. Puedes usar las bombas Explotion para dañarle realmente la cabeza. Lo más efectivo, sin ninguna duda, es ir directamente a por el ojo.

unos cráneos rocosos. Entonces muévete hacia arriba y y deja caer bombas. Baja y dispara a los que quedan vivos con Needles. No te olvides de los láser que te intentan machacar. Ahora hay que eliminar a los dos dragones dorados y mirar el suelo mientras pasas, porque puede sorprenderte alguna aparición. Hay que seguir disparando por si acaso.



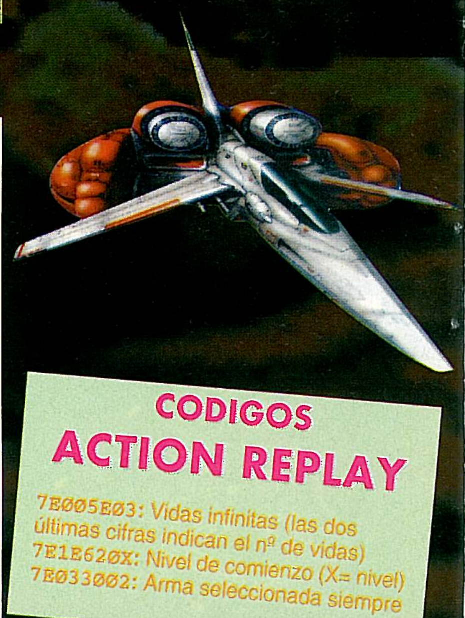


Va de dragones; ahora dos más, acompañados por gusanos de fuego y otro dragón más que emerge de una roca de magma. Si sobrevives a esto, aparecerán más torres entre llamas en el horizonte y robots que saltarán acantilados para pillarte. Ponte a la izquierda, disparando a las torres que envían bolas de fuego.

CODIGOS GAME GENIE

D866-D7A7: Empezar con 9 créditos.
C2C5-DDDF: Créditos infinitos.
1721-AD04: Empezar con 99 vidas.

C2AE-DF6D + C28F-04D7: Vidas infinitas
CBB7-AFA7 + D7B7-A4D7 + DDB7-A407: Nivel cuatro.
CBB7-AFA7 + D0B7-A4D7 + DDB7-A407: Nivel cinco.
CBB7-AFA7 + D9B7-A4D7 + DDB7-A407: Nivel seis.



CODIGOS ACTION REPLAY

7E005E03: Vidas infinitas (las dos últimas cifras indican el nº de vidas)
7E1E620X: Nivel de comienzo (X= nivel)
7E033002: Arma seleccionada siempre

canguros que rebotan en la pantalla y lanzan flechas de plasma que dividen por dos tus posibilidades de ganar. Quédate en la mitad de la pantalla disparando sin descanso. Primero usa el WInd para destruir los misiles y el Vulcan para provocar la masacre final.
Sigue a la horrible máquina verde y colócate en un lugar adecuado antes de mostrar tus poderes otra vez. Usa el laser Wind y ponte en mitad de la pantalla para acertar varios blancos de forma simultanea. Te atacarán desde arriba rayos, no lo olvides. Cuando las piernas se empiecen a mover, dispara al ojo central del guardián hasta que lo destroces por completo.
Más naves canguros y un satélite de células solares... total, casi nada. Hay que matarlos también. Lo mejor es barrer toda la escena con ráfagas de balas. Además, esto convierte en polvo a los alienígenas. Recuerda que aún tienes debajo de ti a tiradores que no dan segundas oportunidades. Asi que, tan sólo te queda esquivar los poderosos láser que provienen del final de túnel y acertar al guardia que te espera al final...





WAYLER



Este enemigo es un personaje gigantesco y resplandeciente. Sus manos son martillos que te clavan en la lava. En caso de que una de estas horribles garras te apresara, puedes apostar a que habrá una gran explosión en el lugar del ataque. Muy espectacular, pero fácil de evitar. Una cosa importante es no dejarse acorralar en las esquinas. Si el monstruo junta las manos, quiere decir que va a salir una gran llamarada desde su boca en tu dirección y que debes apartarte. Usa Vulcan o Needles contra su pecho y después de un rato, emergerá un corazón de robot verdoso a punto del último suspiro. Después de esto, remátale.



NIVEL 6: LA ARMADA

Los primeros enemigos de este nivel están armados hasta los dientes. Activa el Wind laser cuando estés



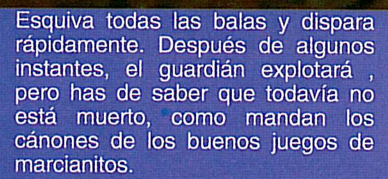
cerca del fuselaje y esto destruirá de un sólo golpe el láser principal, los misiles y parte de la artillería.
Una vez alcanzados estos puntos vitales, el barco hará explosión y desaparecerá al fin de la pantalla. Te recomendamos que ataques lo más arriba que puedas para garantizar una destrucción más efectiva. Puedes utilizar el mismo método con todos los barcos, pero ten cuidado con todos los objetos que pueden descender del cielo. Los luchadores rojos atacarán desde arriba con seis o siete naves.
El resto de los rivales vienen en formaciones triangulares. El láser los mantendrá fuera de circulación mientras permanezcas a la izquierda de la pantalla. De este modo, concentrarás también tus disparos. Ahora te enfrentas a un invencible robot, cuyo principal propósito es iluminarte para que te devasten las hordas de asesinos. Lo principal es apartarse de la luz porque te atacarán los sicarios del robot y él mismo te lanzará ráfagas de balas si estás a tiro. Una vez más, el Wind laser es la mejor arma ofensiva.
Como puedes ver, el techo y las puertas son impenetrables. No hay modo de franquearlas. Además, el robot se pega como una lapa a tí, por ello tienes que guardar muy bien la distancia de seguridad. Ojo con los francotiradores apostados en el suelo. Pronto van a atravesar la puerta de hierro para intentar cazarte.







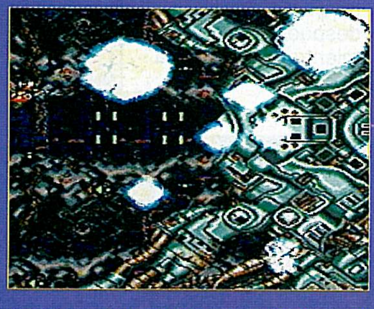
Ahora te adentras en una fase inundada de máquinas de acero. Hay que dispararlos y ponerse a cubierto porque responderán con fuego acto seguido. Otra sorpresa:

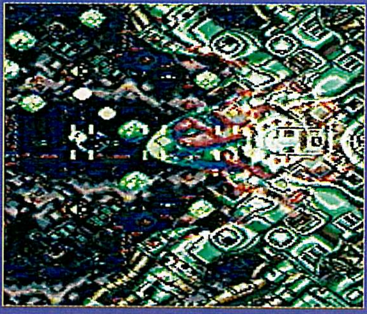


FRENTE A VEINION

Los láser Wind o Vulcan son los mejores para esquivar a las dos piedras vivientes que se mueven primero en el sentido de las agujas de reloj, desaparecen y vuelven a aparecer esta vez saltando en sentido inverso. Vigila sus puntos débiles y atácales hasta que las rocas sean completamente eliminadas. Y llegó el momento de la verdad: se abre el ojo y se lanza contra tí una enorme variedad de armas: balas, bolas de energía y una barrera de fuego. Eso desde luego sin olvidar los misiles que te persiguen hasta que te dan.

Esquiva todas las balas y dispara rápidamente. Después de algunos instantes, el guardián explotará, pero has de saber que todavía no está muerto, como mandan los cánones de los buenos juegos de marcianitos.





En este momento, la criatura te mira fijamente mientras te lanza bolas verdes de energía en tu dirección. Una lluvia de bombas va a caerte encima; su legión de luchadores no se queda de brazos caidos. Vulcan o Wind te pueden salvar de una muerte segura si te apostas en la parte superior de la pantalla. Espera hasta que explote y no dejes de disparar.
La última encarnación de esta bestia es la de una criatura con forma de rana. Debes acercarte lentamente desde la parte izquierda de la pantalla para usar el Wind contra nuestra nueva amiga, para rematar la faena con el Vulcan. !Puedes conseguirlo!

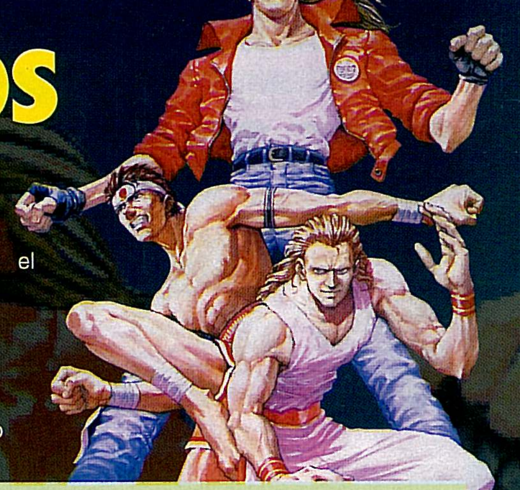






LOS CHICOS BUENOS

Estos son los héroes de la historia y tú debes elegir entre ellos para emprender el camino. En algún momento del juego, los dos personajes que no has elegido comenzarán una lucha y te retarán a un duelo a muerte. Grandes amigos, ¿verdad? No te preocupes mucho por esto, ya que son fáciles de vencer; es tan sólo una trifulca, así que patéales, pégales y tírales, y pronto se darán cuenta de quien es el que manda.



ANDY BOGARD



Andy es el hermano pequeño de Terry, así que es menos corpulento y feroz. Tiene en su poder, sin embargo, el "flying punch", un arma que es un paraguas de fuego arrojadizo. Posee además la "dragon bullet" que consiste en un agresivo movimiento de brazos. El "body spin", sin embargo, se produce cuando Andy se lanza envuelto en una poderosa llamarada. Como en el movimiento anterior, Andy utiliza la fuerza de su cuerpo, dando una fuerte golpetazo, esta vez con los pies y en la cara de su adversario.

BODY SPIN

Presiona el panel de mandos hacia abajo luego a la izquierda e inmediatamente después a la derecha y luego pulsa la tecla A.





DRAGON BULLET

Si quieres que Andy te deleite con su manotazo mortal, has de llevar el mando a la posición abajo derecha, derecha, arriba, derecha y presionar el botón A.

FLYING PUNCH

El movimiento se ejecuta al activar la posición abajo, izquierda abajo, y después izquierda, mientras se presiona el botón A.





SHOTGUN KICK

Este golpe a bocajarro se consigue si movemos el controlpad abajo a la izquierda y después arriba a la derecha, mientras se pulsa el botón B.

Has regresado a South Town para vengar la muerte de tu padre y para reclamar el codiciado título de Rey de los Luchadores. Elige entre los tres personajes,Terry Bogard, Andy Bogard y su fiel amigo, Joe Higashi. Fatal Fury es una mezcla de historias clásicas del género, pero puede considerarse un producto decente si puedes soportar la pésima área de lucha en 3D. Te enfrentas a nueve enemigos, incluyendo los personajes de los otros dos jugadores. ¿Te atreves a entrar en el juego? ¡Claro que sí!

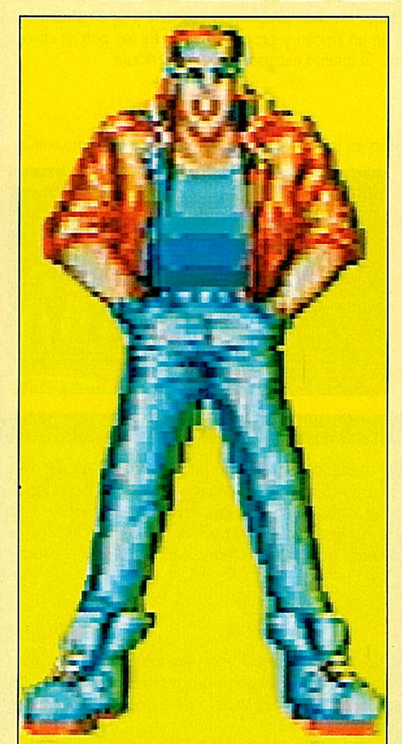




MEGA DRIVE

FATAL FURY

TERRY BOGARD



Terry está muy enfadado con Geese por la muerte de su padre y decide volver después de diez años para tomarse una justa venganza. Los chicos buenos tienen más poder que los malos. De los nudillos ardientes que mueve Terry emergen sus puños como bolas de llamas para advertir a todo el que se interponga en su camino. Posee además un ataque violento, en el que se lanza contra su oponente. El "supershot kick" es un volteo de piernas, a modo de helicóptero. Y el "power wave" tiene exactamente la misma fuerza que la de Howard.



BURNING KNUCKLE

Presiona el panel de mandos abajo, abajo a la izquierda, y otra vez a la izquierda mientras pulsas A. Así, los puños del personaje sufren una gran transformación.



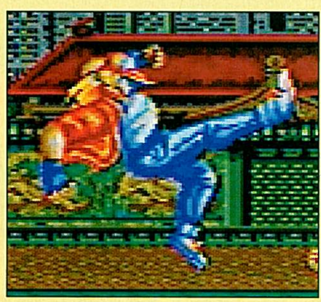
POWER WAVE

El poder de la ola necesita del movimiento hacia abajo del joypad, después abajo a la derecha y luego a la derecha, mientras se pulsa la tecla A.



SLAM ATTACK

Terry realiza este ataque por sorpresa si pulsas el mando hacia abajo, luego lo deslizas hacia arriba y presionas el botón A.



SUPERSHOT KICK

La contundente patada de Terry precisa estos movimientos: abajo, abajo a la izquierda, izquierda, arriba a la izquierda y presionar B.

JOE HIGASHI



Joe tiene fama en Japón y Thailandia por ser el campeón de "kick boxing". Este personaje está dotado con los mejores movimientos y los más fáciles de usar. Su "slash kick" sería una patada corriente de no ser por la bola de fuego que tiene al final. Respecto al "hurricane uppercut" hay que decir que es el mismo que el gancho tornado de Michael Max. Un movimiento peligrosísimo es el "tiger kick": Joe se convierte en una antorcha humana que atraviesa la pantalla en forma de león de fuego. El "gun punch" se ilumina cuanto más rápido se agita el puño.



HURRICANE UPPERCUT

Este es el secreto del huracanado gancho de Joe: Presiona a la izquierda, abajo a la izquierda, abajo, abajo a la derecha, luego una vez más a la derecha y pulsa A.



MACHINE GUN PUNCH

Es el movimiento más fácil de todos. Sólo tienes que apretar el botón A tantas veces como quieras que el puño golpee el rostro del rival.



SLASH KICK

Tan curiosa patada se consigue al dirigir el mando abajo a la izquierda, deslizándolo después arriba a la derecha, mientras pulsas el botón B.



TIGER KICK

Convertirse en león no es tan difícil. Basta con presionar hacia abajo, abajo a la derecha, a la derecha y arriba, y pulsar B.



RICHARD MYER

PAO-PAO CAFE



El problema de este primer rival suele ser lo imprevisible de sus ataques, que se presentan muchas veces en forma de patadas. Así que, acércate a este hombre fríamente. Observa sus movimientos y plántales cara, porque si no reaccionas a tiempo, estás perdido. Puedes pillarle en un momento de debilidad justo cuando acaba de atacar, porque necesita unos instantes para recomponerse. Las habilidades especiales de Richard Myer son los ataques volteantes y las patadas arácnidas. De este modo, mientras se mueve, pierde concentración, sobre todo, al final del golpe. Las patadas aéreas y los golpes especiales son las mejores jugadas que le puedes hacer. A pesar de que no debes tener muchos problemas con este primer guardián, nunca le cedas un palmo. La mejor táctica es acorralarle en un rincón y propinarle uno de los golpes clave, al mismo tiempo que le das patadas. Vamos, lo de siempre. Si intenta escapar, salta y derríbale.

GOLPES ESPECIALES

Myer es un experto en "kapo-eral", una técnica que se basa en la combinación de patadas. Un ataque muy particular es el que combina una patada en forma de tijera con un salto mortal, lo que produce un efecto de aspas moviéndose. Para parar este golpe, agáchate y vuelve a la carga cuando él aterrice. Otro de sus trucos es la patada de araña, en la que se agarra de las tuberías del techo y se engancha en ellas por las piernas. Parece inocente, pero es un movimiento difícil de esquivar. Espera a estar fuera del alcance de sus pies y cuando esté en el suelo, ¡golpéalo! Richard hace también el mismo movimiento sobre la cabeza. Ponte en cuclillas entonces y golpéale en los brazos.



DUCK KING

THE WEST SUBWAY



Este es el guardián más fácil de ganar. Cuando la lucha comience, salta en el aire, porque Duck King se enrollará como una pelota y te atacará. Cuando caiga en el suelo, cógele y derrúmbale. Corre hacia donde haya caído antes de que se levante y tírale al suelo otra vez. Continúa así hasta que se rinda. Las habilidades especiales de Duck King son el ataque con la cabeza y hecho un ovillo. Cada uno de ellos es predecible y puede ser fácilmente esquivado. Todo lo que tienes que hacer es mantenerle tirado en el suelo y agarrarle cuando todavía está desarmado.

MOVIMIENTOS CLAVE

Duck King es más un bailarín que un luchador. Combina los ritmos callejeros con las artes marciales. Pero sus golpes clave son lentos y fácilmente predecibles. Su ataque con la cabeza se produce cuando se enrolla sobre sí mismo y se lanza sobre ti. Entonces tienes que saltar. El ataque de la bola de cañón es muy similar, salvo en que se lanza hacia el cielo. Para evitarlo, ponte en cuclillas...





TUNG FU RUE

HOWARD'S ARENA



No te sientas culpable al aplastar a este hombrecillo, porque cuando se enfada, se convierte en un auténtico demonio. Empieza por tirarle dos veces sobre el suelo y entonces se convertirá en Belzebú. Una vez transfigurado en demonio, vuelve a tirarle al suelo. Entonces ponte en cuclillas dando patadas y puñetazos. ¡No te olvides de su ataque giratorio! Sus movimientos especiales son la patada volante y la bofetada, pero son habilidades mediocres que no te meterán en líos. Debo señalar que este es un asesino que mata por matar y no es uno de la camarilla de Geese. La razón es que él también está interesado en matar a Geese. ¿Por qué no unís vuestras fuerzas para derrotar al enemigo común? Si Tung Fu Rue realiza su patada giratoria, salta mucho y atízale en el aire. Tírale con un rápido movimiento c haz tu ataque de proyectil.

ATAQUES MAESTROS

Este maestro del estilo tiene buenos ataques clave, pero no tiene la fuerza suficiente como para triunfar. En la patada volante, él estira las piernas y luego lanza su cuerpo con las piernas en jarras. Puedes evitar esto agachándote. Tung Fu Rae posee también una singular bofetada, que lanza llamaradas de las palmas de las manos. No te preocupes. Con eso no irá demasiado lejos.





CODIGOS ACTION REPLAY

FFD8160058 ENERGIA INFINITA

FF00BF0049 TIEMPO INFINITO

SUPER TRUCO

En la pantalla de selección del modo Vs, pulsa Abajo Izquierda y cuando observes el efecto que se produce en la pantalla descubrirás que más tarde puedes seleccionar a Geese Howard en el menú de combate.

MICHAEL MAX

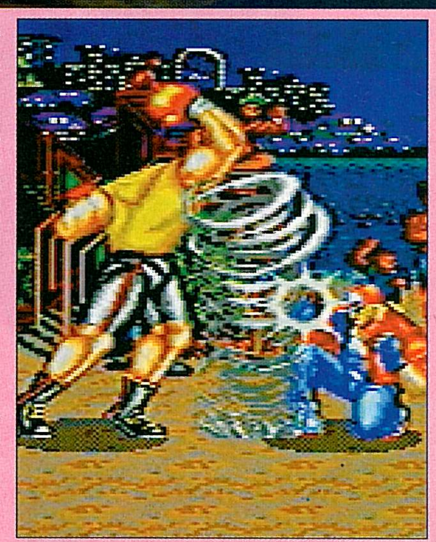
SOUND BEACH



Estás frente al más duro de tus enemigos ¡Verás que gancho tan potente! Mantente cerca de Michael, ya que es alto y sus giros son más dificultosos. El movimiento especial de Mike es el gancho tornado, que ha de ser tenido muy en cuenta porque es un auténtico asesino. Si permaneces cerca de él, le será más difícil usarlo. Si lo hace y no saltas a tiempo, te verás atrapado en un bombardeo de brazos. Otro de sus secretos es la ráfaga de directos, que es lo que usa casi siempre después de haberte tirado al suelo con el gancho tornado.

JUGADAS MORTALES

Ama jugar sucio y tiene guardados golpes muy traicioneros; quizá el gancho tornado es uno de los golpes más duros. Michael despliega el tornado sobre la víctima envolviéndola en una ventolera. Si puedes, salta para evitar que siga torpedeándote con tornados. Los golpes directos se revelan como otra de sus grandes armas. Son capaces de tumbar a cualquiera. Tienes que saltar o agacharte según te convenga y, además, tener mucha suerte. ¡No te arruges ante Mike!



RAIDEN

DREAM AMUSEMENT PARK



Que no te atonte demasiado este terrible titán; puede que sea uno de los principales secuaces de Geese, pero es muy lento. Un ataque contundente puede vencerlo. Lo que mejor sabe hacer es envolverte En una niebla asesina y atacar como una roca. Puedes percatarte claramente de estos movimientos, porque los ejecuta muy lentamente. Lo único que has de hacer es permanecer detrás para que no te dé.

SU ESPECIALIDAD

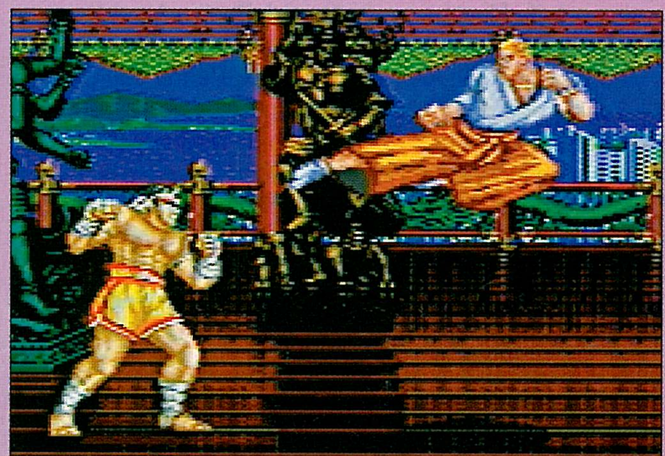
Con poco se puede intimidar al primero de la cuadrilla de Geese. Por supuesto, le gusta la violencia, la adora, pero su niebla mortífera no es más que una brisa inocente. Mientras sopla, ponte tras él y, de este modo, la niebla no tendrá ningún efecto. Desde luego, el ataque pétreo es un poco más destructivo, ya que se lanza hacia tí con los pies por delante. Para frenarle, dale una patada aérea y caerá como un niño.





GEESE HOWARD

THE GEESE BUILDINGS



Geese, el patrocinador del torneo King of Fighters está furioso por lo que se le avecina. Puedes reralizar esta maniobra: dale patadas bajas y derrúmbale hasta que muera. Si has ganado habilidades especiales, no las uses aquí porque los dragones de Geese puede volver estas armas contra tí. La ola violenta es otra de sus habilidades especiales; no cuesta mucho saltar sobre ella, pero él intentará mandarnos las que sean necesarias hasta que nos dé.

ARMAS LETALES

Nuestro colega controla el vicio y la corrupción de South Town y no se le escapa ni una. Geese mató a Jeff Bogard, el padre de Terry porque fue la única persona capaz de impedirle que llegara a dominar toda la ciudad. Ahora que se ha librado de Jeff, Geese tiraniza la ciudad. Es de suponer que los poderes del magnate son los más sofisticados y destructivos. Su lanzamiento de dragón es una "caricia" para los que osan sacar sus poderes contra él. ¡Mucho cuidado con usar nuestros golpes maestros, no vayamos a salir malparados! Todo lo que te puedo decir aquí es que estás un tanto vendido y que no uses tus grandes movimientos aquí. La ola violenta, otra de sus especialidades, consiste en enviar una ráfaga de llamas a través del suelo. No olvides saltar aquí, amigo. ¡Mucha suerte con Geese!







Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:
SUPER OK CONSOLAS
MERCADILLO
Pza. Ecuador, 2 1ºB
28016 Madrid

■ Vendo juego Super Monaco GP completamente nuevo y con instrucciones para la Master System II. Precio a convenir. También lo cambio por el Alien 3 para la Master. Llamar a partir de las 2.
MªPilar Navarro Cortés
C/ Italia 30 esc. 1º5º Dcha
Alicante C.P. 03003
Tf. (965) 927960

■ Vendo Game Boy con tres buenos juegos y el adaptador a la corriente por 15.000 ptas. o lo cambio por la Mega Drive con un juego como mínimo.
Alejandro Salinas Gómez
C/ San Leopoldo, 3 4ºA
Madrid C.P. 28029
Tf. 3151641

■ Vendo Gauntlet II para la consola Nes en perfecto estado , con caja y funda todo intacto (4 meses de uso) por mitad de su precio. Llamar de 6:30 a 22:30. Sólo Barcelona ciudad.
Preguntar por Lion.
Tf. 6801324

■ Cambio el cartucho Super Castlevania IV para la consola Super Nes por Dragon´s Lair.
Juan Castelló Ferri
C/ Villena nº 11 2º Dcha
Petrer (Alicante)
C.P. 03610 - Tf. (965) 5374758

■ Me gustaría hacer un Club de la Super Nintendo, Nes y Game Boy. Habrá una revista y muchos sorteos, además de cambiar juegos.
Rubén Jimenez Hernandez
Murcia Tf. (968) 238163

■ Vendo el juego Kirby´s Dream Land para Game Boy por 3.000 ptas. Interesados llamar los Sábados de 8 a 10 horas de la mañana y los Domingos de 8 a 9 de la mañana.
Daniel Acosta Martín
C/ Eusebio Barreto Bloque 9
Los Llanos de Aridane
(La Palma) Tenerife
Tf. (922) 462567

■ Deseo vender 4 juegos para la consola Nintendo de 8 bits. Son: Zelda II, Ghost n´Goblins, Lemmings y Solstice. Los vendo muy, muy baratitos, y al que los compre todos juntos le hago un descuento. También compro Super Ni ntendo por unas 10.000 a 13.000 sin juegos (a ser posible, con uno). Sólo Madrid zona Sur.
Preguntar por Ricardo o por Enrique
Tf. 6960395

■ Intercambio juegos para la Mega Drive. Tengo 13, entre ellos el Sonic 2 y el Streets of Rage . (Sólo zona de Gijón).
Francisco Javier Gil Morán
C/ Emilio Tulla 45 piso 12 E
Gijón (Asturias) C.P.33203
Tf. 5374905

■ Vendo una consola Master System II con dos control pads y 10 juegos, todo valorado en más de 60.000 ptas. por sólo 39.000 ptas. De regalo más de 40 revistas de consolas, todo intacto. Llamar fines de semana hasta las 16:00.
Preguntar por Pepe
Tf. (93) 8922279

■ Vendo el juego Jaguar XJ220 para el Mega CD con el Talespin de Mega Drive, los dos por 10.000 ptas, o lo cambio por otro juego para el Mega CD, a poder ser el Wonder Dog. Sólo Barcelona y periferia.
Joaquín Moreno Arias
C/ Dr.Arus nº11 3º 2ª
Cornellá de Llobregat
Barcelona C.P. 08940

■ Vendo consola Master System II con dos control pads y con dos juegos, Alex Kidd y Sonic, todo por 6.500 ptas. En perfecto estado. También vendo juegos para la Master System II a 3.000 ptas cada uno: Castle of Illusion, Tazmania, Alex Kidd in Shinobi World, California Games y Shadow of the Beast. Llamar de 6 a 8,30 de la tarde.
Jaime Montero Martinez
C/ Simón Bolivar nº6 2ºA
C.P. 36203 Vigo (Pontevedra)
Tf. (986) 438501

■ Vendo Game Boy con los auriculares, adaptador de dos jugadores, el Light Boy, y los juegos Tetris, Batman, Volleyball y Motocross Maniac, todo por tan sólo 14.000 ptas. o cambio por Mega Drive con un mando y un juego. Sólo zona de Vigo.
Eugenio Garcia Onbiña
Tf. 222453

■ Vendo dos juegos de Super Nintendo, el Super Tennis y The Chessmaster a 5.000 ptas c/u o 9.000 ptas. los dos.
Preguntar por Andrés
Tf. (91) 8581300

■ Cambio el juego Super R-Type de Super Nintendo por cualquier otro excepto deportivos, a ser posible de estrategia o arcade, tipo The Legend of Zelda, etc.
Jose Mª Perez Marcos
C/ Cabo Ortegal nº5 bajo
Llaranes (Avilés) Asturias
C.P. 33460 - Tf. (98) 5572370

■ Cambio o vendo los siguientes juegos para la Game Boy: Spiderman 2, WWF, K.O. Boxing y Popeye 2.
Rogelio Blanco Gómez
C/ Calvo Sotelo nº41
Bloque nº 2 Pontevedra
Tf. 603418

■ ¡Oferta! Sólo por 16.000 ptas. Vendo consola Nintendo con juegos Iron Sword, Rush´n Atack y Double Dragon III.
Luis Castellanos Sans
C/ Miguel Villalonga nº3 5º 1ª
Palma de Mallorca (Baleares)

■ Vendo mi super colección de juegos Super Nintendo y Mega Drive. Tengo unos doscientos juegos. Los vendo sueltos o todos jos a mitad de precio. Espero tu carta con tu dirección y te mandaré mi lista completa.

Ana Torrent
C/ Vicens Bon nº7, 4º E
C.P. 17600 Figueres (Gerona)

■ Vendo 25 juegos de Spectrum a 7.500, o los vendo por separado a 300 cada uno. Son los siguientes: Robocop, Robocop 2, Batman, Target Renegade, Sai Combat, Simulator, Ghostbusters 2, Indiana Jones, Camelot Warriors, Nonamed, Donkey KOng, Phantom of the Opera, etc...
Alberto Diaz Gil
C/ Lima 55 13 D
Fuenlabrada (Madrid)
C.P. 28940 Tf. (91) 6068936

■ Me gustaría cambiar una Game Gear con ocho juegos más auriculares y la maleta, por una Master System II, con juego de futbol si es posible, y también otro juego cualquiera. Llamar a cualquier hora.
Preguntar por Damian
Tf. (922) 262327

■ Ocasión. Vendo Master System II nueva con 6 juegos buenos, dos pads y muchas revistas por solamente 15.000 ptas. Sólo Barcelona.
Juan Antonio Villalba Algas
Tf. 3373826

■ Vendo consola Nes con 190 juegos, dos pads, pistola, joystick y dos maquinitas Nintendo (Donkey Kong 3 y Pack Man) por 15.000 ptas o bien la cambio por la Master System con 4 juegos, o por la Game Boy con cinco juegos.
Preguntar por Alex
Tf. (91) 4305627

■ Vendo cartuchos Batman Game Gear y Hoops por 8.590 ptas. También los vendo por separado: Batman por 4.500 y Hoops por 5.000. Están en perfecto estado, sólo tienen 3 meses de uso. Ambos son para la Nes.
Alejandro Martín Sanchez
C/ Venancio Martín 26 B D
CP: 28038 Madrid
Tf. (91) 4305627

■ Vendo el convertidor de la Mega Drive, nuevo, usado menos de diez veces por 5.000 ptas. o lo cambio por uno de estos juegos, European Club Soccer, o por una novedad del mes de Mayo o Junio. Llamar de 13 a 15 horas
Miguel A.
Tf. (983) 266733

■ Compro consola Game Gear en buen estado por el precio de 8.900 ptas. como máximo. Llamar a partir de las 12 de la mañana.
Felipe Perez Rubio
Tf. (957) 631505

■ ¡Urgente! Me gustaría cambiar el Cyborg Justice de Mega Drive por el Fatal Fury, o vender el Tazmania al precio de 4.000 ptas. A ser posible, chavales de la zona de Cantabria, o mejor todavía de Torrelavega. ¡Ah!, también cambio el Cyborg Justice por el Street Fighter II.
Luis Arnesto López
C/ Pando 2-3ºA
Torrelavega (Cantabria)
C.P. 39300 Tf. (942) 881290

■ Vendo video consola Yess compatible con Nintendo con dos mandos, pistola y dos juegos por sólo 4.500 ptas. También vendo estos juegos de Nintendo: Super Mario Bros por 3.000 ptas, Tecmo World Cup Soccer por 3.500 ptas y Double Dragon III por 4.000 ptas.
Elias Benavides Redondo
C/ Chile nº9
Valladolid C.P. 47014
Tf. (983) 233521

■ Vendo los juegos de Super Nintendo Mario World por 4.500 ptas y Street Fighter II por 8.500 ptas. También estaría interesado en cambiar el Street Fighter II por cualquier otro juego más 2.000 ptas.
Jordi Tomás Giné
C/ Guinguetes 51
Guissona (Lleida) C.P. 25210
Tf. (973) 550287

■ Vendo Master System II con dos mandos y dos juegos por 7.000 ptas. Llamar de 10 a 22h.
Preguntar por Pablo
Tf. (91) 7982388

■ Vendo consola Nes con un mando, una pistola Zapper con el juego Duck Hunt, más los juegos Mario Bros, Double Dribe y Batman por sólo 15.000 ptas.
Preguntar por Abel
Tf. (96) 2570361

■ Desearía vender consola Game Boy con 16 juegos por un precio de 21.000 a 25.000 ptas, entre ellos Gremlins 2, Terminator 2, Choplifter II, Super Mario Land, Kung Fu Master, Double Dragon, Robocop, Spiderman, World Cup, etc) o cambiaría por Dragon Ball Z con adaptador y otro juego para la Super Nintendo.
Alberto Segundo
C/ Vallehermoso nº82
4ºDcha. (Madrid)
C.P. 28015

■ Vendo consola Nasa compatible con Nes con 1200 juegos, 2 mandos y una pistola por 19.000 ptas, o cambio por Mega Drive o Super Nintendo con algún juego.
Antonio Quintana Melgar
C/ Miguel Delibes nº5 1 Izq.
Estepona (Málaga)
C.P. 29680 Tf. (952) 791719

■ Cambio los juegos: Sonic, Space Harrier y Halley Wars de la consola Game Gear, a ser posible por el Streets of Rage, el Castle of Illusion, el Donald Duck, el Super Monaco G.P, el Alien 3 o el Olimpic Gold.
Francisco Javier Angeles
Av/ de Madrid, 6 4ºA
San Fernando de Henares
Madrid C.P. 28830
Tf (91) 6726438

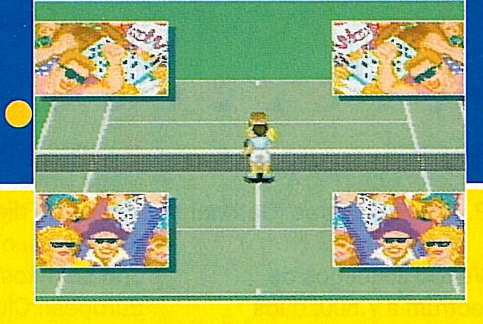
■ Vendo consola portátil Game Boy con Handy Boy (luz, lupa, estereo), batería, adaptador de corriente y con 9 juegos, buen precio, o vendo los juegos por separado. También vendo dos consolas Master System II con 8 juegos y 3 pads con accesorios, juntas o por separado. Precio a convenir.
Jordi Trius Alemany
C/ Santa María, 5
Villafranca del Penedés
Barcelona C.P. 08720
Tf. (93) 8920105

■ Cambio los juegos de Game Boy Super Mario Land, Super Stars, Batman, The Addams Family y Robocop, por Top Gun, Super Mario Land 2, Super Kick Off, Tiny Toons, Jordan vs. Bird, The Blues Brothers, NBA 2, F-15, Soccermania, Phantom Air Mission, Turtles I y II, Joe y Mac Caveman Ninja, R-Type, Speedball 2, Dynablaster o Navy Seals, o bien cambio los cinco por Sonic 2, Streets of Rage 2 o Euro Club Soccer (los tres para la Mega Drive). Llamar de 6 a 8 de la tarde.
Luis Cestero Ramirez
C/ Dr.Benitez, 7
Jerez de los Caballeros
Badajoz C.P. 06380
Tf. (924) 731227

■ Vendo consola Mega Drive con joystick Power Stick y tres juegos. También vendo Game Gear con adaptador para la corriente y tres juegos.
Jordi Trius Alemany
C/ Santa María, 5
Villafranca del Penedés
Barcelona C.P. 08720
Tf. (93) 8920105

■ Compro los juegos de Nes Super Mario II y Joe & Mac Caveman Ninja por 3650 cada uno en perfecto estado. También quisiera cartearme con chicas o chicos que posean una Nes para escribirnos sobre trucos y tratara de formar un club.
José Benitez Amado
C/ Berlín, 2
Villanueva del Duque
(Córdoba) C.P. 14250





SUPER TENNIS
■ SUPER NINTENDO

Txetxu Argul, de Sestao (Vizcaya), nos ha enviado una auténtica avalancha de trucos a la redacción (hemos tenido que habilitar un almacen nuevo sólo para ellos). De entre todos, hemos seleccionado este, que nos permite jugar el partido de exhibición que se celebra una vez que hemos ganado todos los torneos.

YBQ1406 5C6PDJS TK8XD3H RFTLWJP
C2GNYBQ 14065C6 PDJ78QH LRK

ECCO THE DOLPHIN
■ MEGA DRIVE

Si quieres comenzar en cualquiera de las fases que componen el juego, tan sólo debes ir a la pantalla de passwords e introducir la palabra PLEASE, seguido de lo siguiente.

EE - Ice Zone FF - Island Zone GG - Pterandon Pond
HH - City of forever II - Under Caves KK - Deep City
OO- Last Fight QQ - Origin Beach UU -Marble Sea
WW- Open Ocean ZZ - Ridge Water

JAMES BOND THE DUEL
■ MASTER SYSTEM

Para seleccionar el nivel en que quieres comenzar, debes conectar tu control-pad al segundo Port. Ahora pulsa todos los botones, al tiempo que mantienes el bloque de control en la posición abajo izquierda. Vuelve a conectar el control-pad al primer Port y pulsa el botón 1. Si puedes hacerlo con dos control-pad, mejor que mejor.

EL IMPERIO CONTRAATACA
■ NINTENDO

Mientras juegas, pulsa START para ver la pantalla de poderes, entonces pulsa al mismo tiempo izquierda, Select, Start, A y B, después realiza la siguiente secuencia: B, B, Start, A, B, Start, B, B, Start. ¡Sorpresaaaa!

TURRICAN
■GAME BOY

Si quieres invencibilidad, pulsa la siguiente secuencia en la pantalla de "START": A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A. La palabra START cambiará por CHEAT, lo que querrá decir que el truco ha funcionado.

ESPECIAL CODIGOS GAME GENIE PARA LA MEGA DRIVE

STREETS OF RAGE II
■ MEGA DRIVE



AW7TAA7J Vidas infinitas para ambos jugadores.
PBFAAAHA Cuando recoges una manzana, la barra de energia se pone a "tope".
AK9ABA60 Comienzas en la segunda fase.
A39ABA60 Comienzas en la cuarta fase.
BK9ABA60 Comienzas en la sexta fase.
B39ABA60 Comienzas en la octava fase.

KRUSTY'S FUN HOUSE
■ MEGA DRIVE

AWCAAA4T Vidas infinitas.
CT5TAAGW Comienzas con 20 vidas.
8BAAAACG Tienes 70 segundos para completar la fase de bonus.



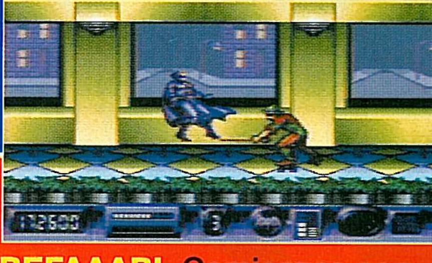


SFGABYZO Cuando recoges el "item" de vida extra, se te sumaran cinco vidas

WORLD OF ILLUSION
■ MEGA DRIVE

AX2AAA6Y + DM2AAA8N Salud infinita.
NNSTBA3W Comienzas con la nada despreciable cifra de 99 continues.
AJSTEAHY + HAPABEWA Comienza en la segunda fase.
ANSTEAHY + HAPABJWA Comienza en la tercera fase.
ATSTEAHY + HAPABNWA Comienza en la cuarta fase.
AYSTEAHY + HAPABTWA Comienza en la quinta fase.





BATMAN RETURNS
■ MEGA DRIVE

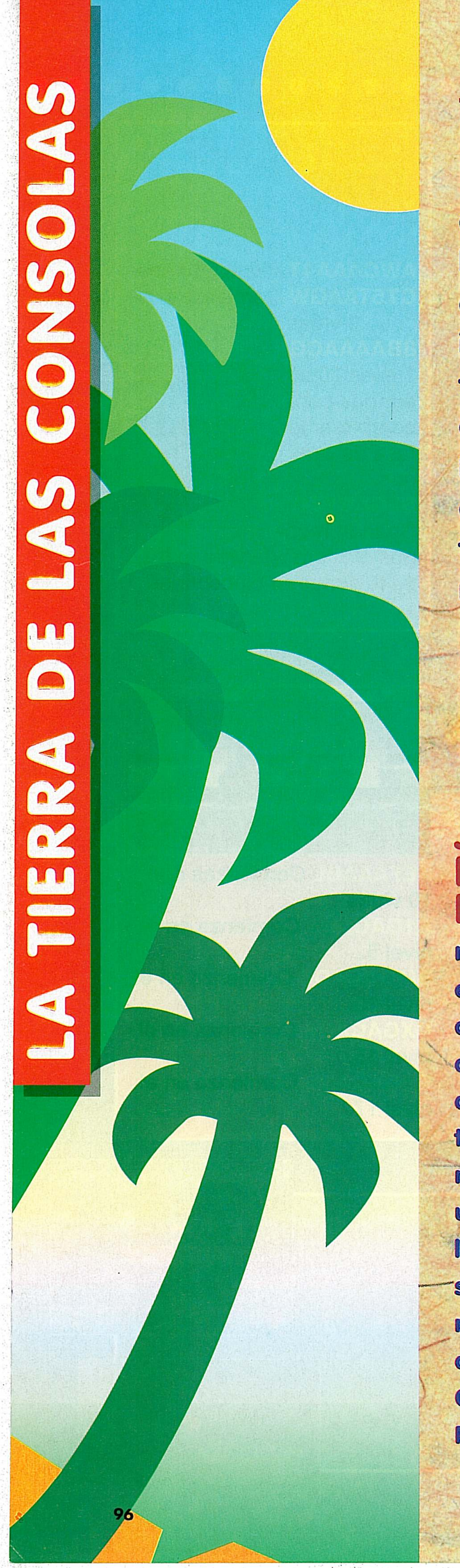
BLYTAA4R Eres invencible, exceptuando las caidas.
ALFAAA9N Infinitos Batarangs.
BLGTAA5N Infinitas bombas.
BLHTAA8C Infinitas plagas.
BLJTAA4L Infinitos arpones.
BLLAAA7A Infinitos Batarangs super-buscadores.
BEFAAABL Comienzas con 10 vidas.
A1GACAD6 Comienza en el nivel 5.
BMGACAD6 Comienza en el nivel 10.
CXGACAD6 Comienza en el nivel 15.
C5GACAD6 Comienza en el nivel 17.

CHUCK ROCK
■ MEGA DRIVE

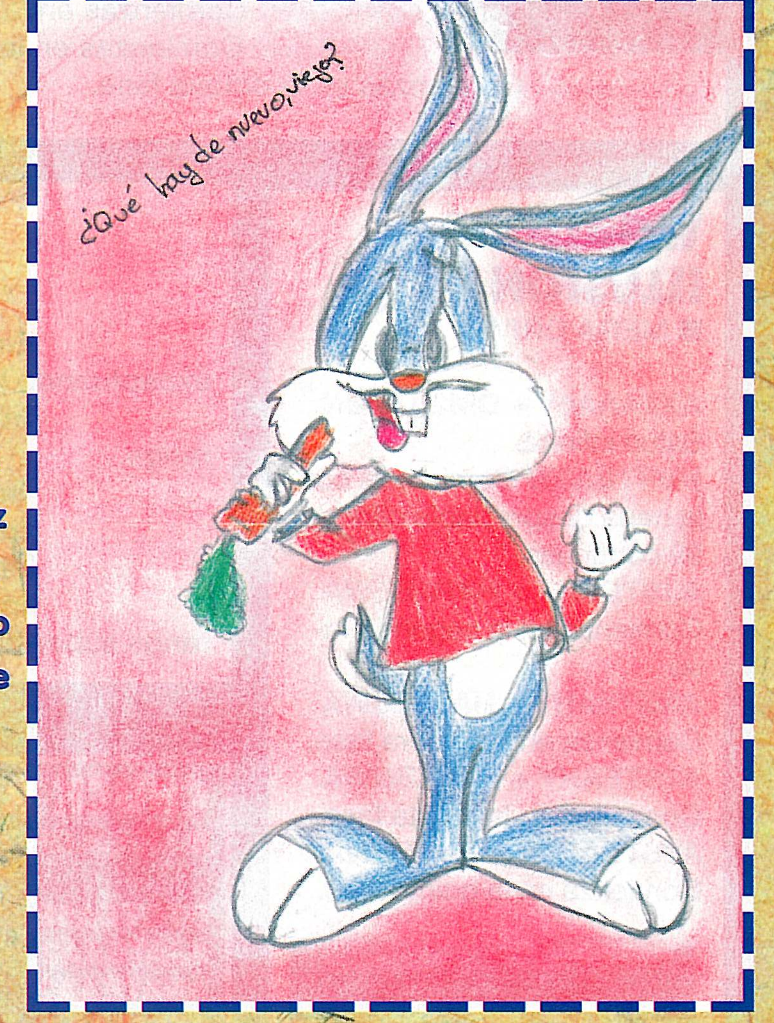


BTCTEA5E Vidas infinitas.
AJATEAA2 Comienza en el nivel 2-1.
ANATEAA2 Comienza en el nivel 3-1.
ATATEAA2 Comienza en el nivel 4-1.
AYATEAA2 Comienza en el nivel 5-1.



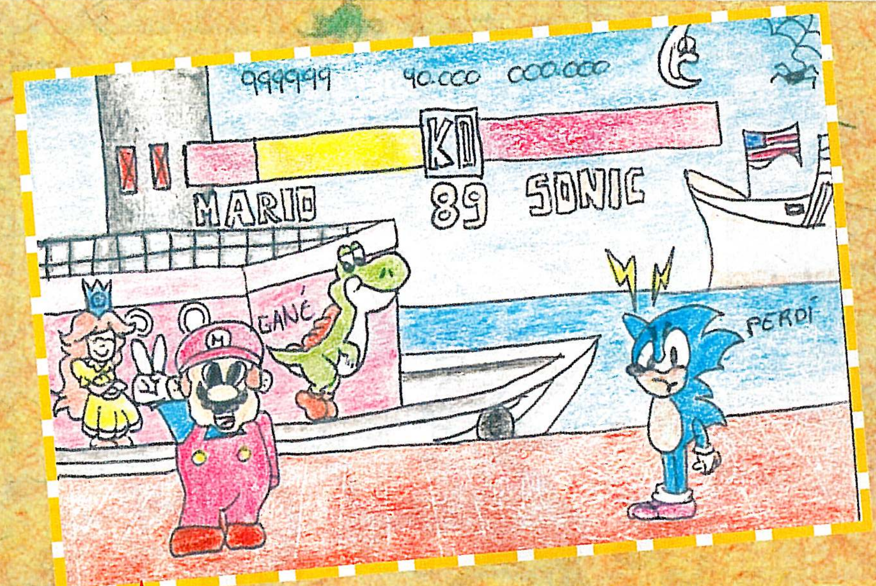


Ya veis, ni siquiera los 40 grados a la sombra con que nos regala este veraniego mes de agosto son capaces de hacer decaer el ánimo de los incansables habitantes de La Tierra de las Consolas. En efecto, mientras aguante la consola y siga incordiando ese inefable enemigo de final de fase, aquí estaremos todos nosotros al pie del cañón para disfrutar de nuestra afición favorita. Por cierto, que pasando a hablar del tema consolero-artístico, nos vemos obligados a felicitaros por la increible calidad de vuestras maravillosas creaciones. ¡Venga, seguid así!.



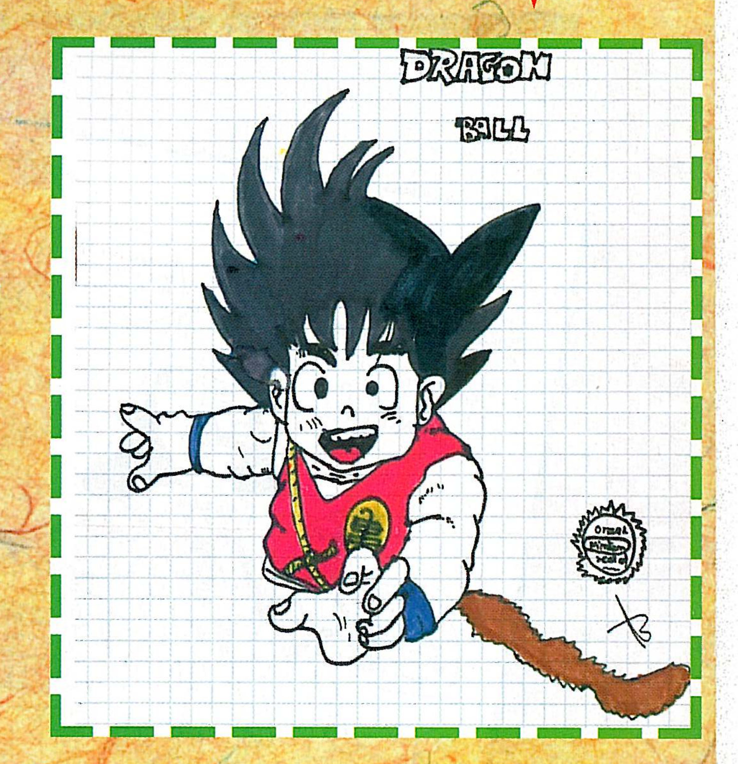
Javier Lirón de Robles,

nos manda este excelente dibujo, a la vez que deja claro que es un poco tímido, por que ni nos manda unas pocas líneas para saludarnos ni nos dice de dónde es. Gracias por tu dibujo, Gran Jefe PocasPalabras.

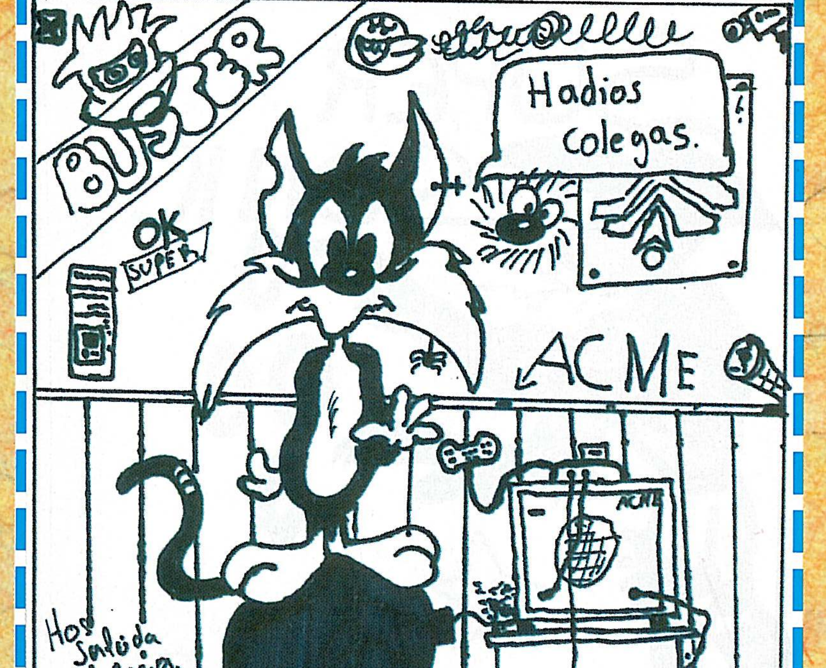


¡Vaya, otro chico tímido! **Juan Cuenca Rajadd,** de Valencia, nos manda está pantalla en exclusiva del Sreet Fighter 33: Mario Vs Sonic, y ni una sóla línea de saludo. Gracias, y recuerda que aunque una imagen valga más que mil palabras nos hubiera gustado que nos contarás algo, amiguete consolero.

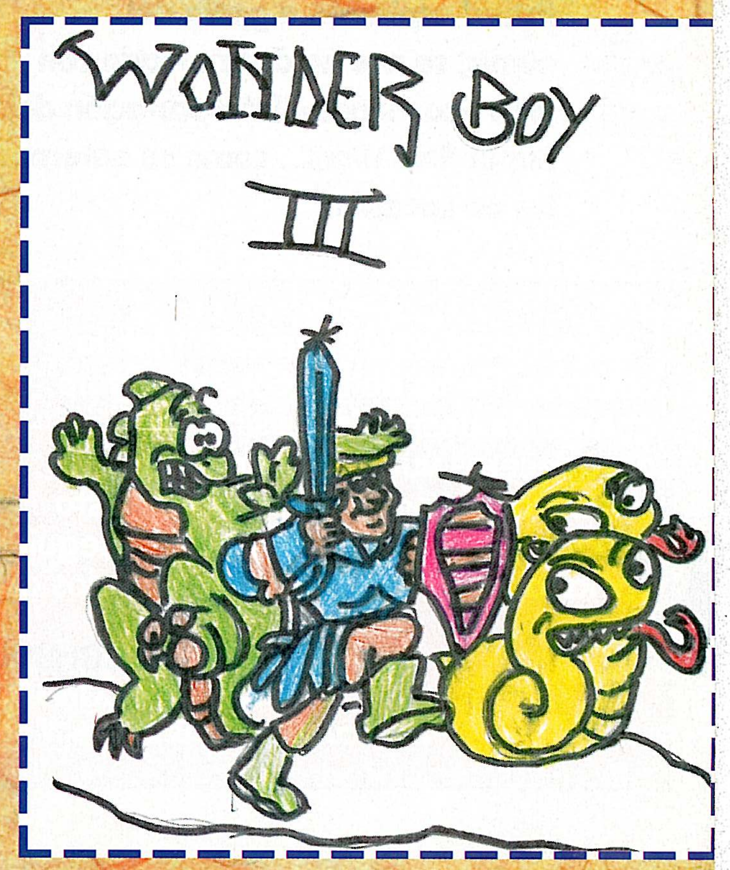
Ismael Alonso Frias, de Sevilla, nos manda este dibujo para que todos los consoleros que andan ansiosos de que aparezca el juego «Dragon Ball Z» vayan abriendo el apetito.



Los Tiny Toons se han ganado una buena cantidad de «fans» tras su paso por nuestras consolas, entre ellos se cuenta **Sergio Plaza Rodríguez,** de Lérida, que nos ha mandado este simpático dibujo de uno de sus ídolos.

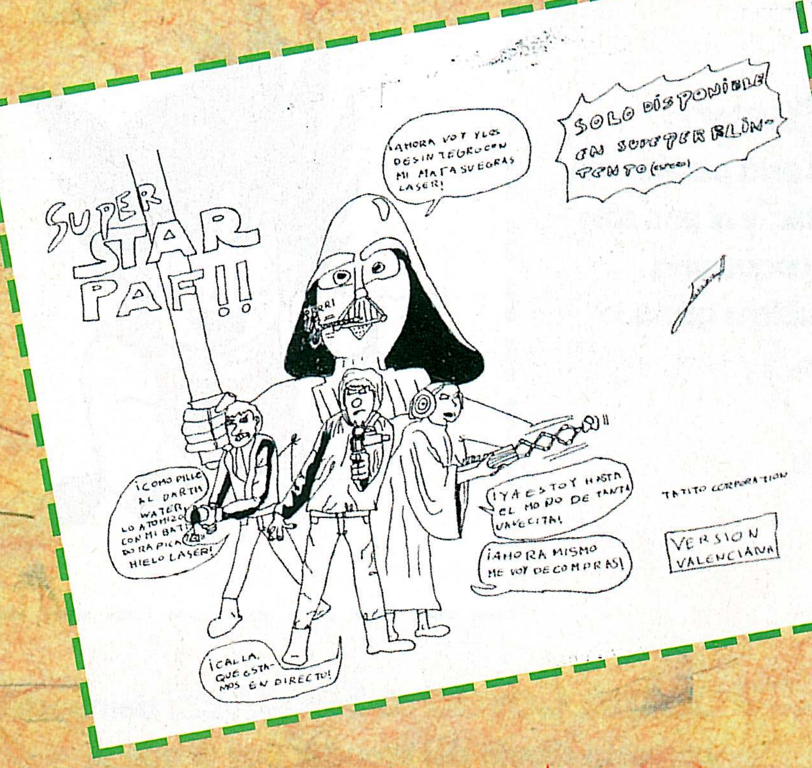


Jaime Covacho Sánchez, demuestra con este dibujo del Wonder Boy III que el verdadero Chico Maravilla es él. Recibe muestro consolero saludo.



Lleva sombrero, usa látigo, es un incansable aventurero... ¿es Indiana? No, estamos hablando de Sonic Jones, el nuevo ídolo cinematográfico que nos manda **Miguel A. Respaldiza Fernández** más conocido como el «Spielberg» de Vitoria.





Y seguimos con más creadores. En esta ocasión se trata de **Alejandro Fernández Padrón**, de Santa Cruz de Tenerife, que nos envía su propio personaje consolero, el azulado, mutante, e inigualable Super Sonic. Ejem... ¿no tendrá algo que ver con cierto erizo?

Javier Asensio, de Madrid, futuro aspirante a genio del cómic, se nos ha desmarcado con esta «cachonda» interpretación del Super Star Wars... como se enteren los de Lucasfilm...



En fin, hasta aquí llego este mes la calurosa Tierra de las Consolas, y no queremos despedirnos sin antes agradeceros vuestra estupenda colaboración para confeccionar esta sección y recordaros que podéis seguir enviando vuestros brillantes trabajos a:

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS
OK SUPER CONSOLAS
Pza. Ecuador 2 1ºB 28016 Madrid

CONCURSO FAX TRONIC GROUP OK SUPER CONSOLAS



CONCURSO FAX TRONIC GROUP OK SUPER CONSOLAS

SORTEAMOS 400 RELOJES MODELO GAME BOY

¿Te gustaría ganar un original reloj tan consolero como una Game Boy? Pues es muy fácil. Tan solo tienes que rellenar con tus datos el cupón que aparece en este anuncio y en los dos siguientes números de Ok Super Consolas (solo se admitirán los originales, no fotocopia) y enviar los tres cupones a la dirección de nuestra revista:





Plaza República del Ecuador
Nº2-1ºB.
28016 MADRID

Participarás en el sorteo de estos originales relojes. Animo, escríbenos, seguro que tendrás la suerte de conseguir uno.

Bases del concurso:

- Entre todas las cartas recibidas con los tres cupones se realizará el sorteo de los relojes ante Notario.
- El sorteo se realizará el día 10 de Septiembre ante Notario y la lista de ganadores se publicará en el número siguiente a la fecha del sorteo.
- La participación en este sorteo implica la aceptación de las bases del mismo.

CUPON CONCURSO (II)
FAX TRONIC GROUP OK SUPER CONSOLAS

Si, deseo concursar en este maravilloso y apasionante concurso para conseguir completamente gratis el fantástico reloj GAME BOY.

Nombre: ____ 1er apellido: ____

2º apellido: ____ Domicilio: ____ Nº: ____

Piso: ____ C. Postal: ____ Ciudad: ____ Provincia: ____

Edad: ____ Profesión: ____ Teléfono: ____

Firma: ____

RECORTA Y MANDA ESTE CUPON A LA SIGUIENTE DIRECCION:
Editorial Nueva Prensa (CONCURSO RELOJ GAME BOY)
Pza. Ecuador, 2 1ºB 28016 Madrid

CONCURSO FAX TRONIC GROUP OK SUPER CONSOLAS



CONCURSO FAX TRONIC GROUP OK SUPER CONSOLAS



¡PREPARATE!



Agencia de Diseño

MORTAL KOMBAT®



Versión GAMEBOY®



Versión MEGA DRIVE™



Versión GAME GEAR™



Versión SUPER NINTENDO®

LUNES MORTAL

13 de Septiembre, 1993

Distribuido por:



Acclaim
entertainment, inc.